
ISSN 0188-7610
CLUB
Nintendo®
LETHAL ENFORCERS
SUPER METROID®
THE PEACE KEEPERS
CLIFFHANGER
BATMAN (GB)
The Animated Series
PARA EL NES:
TETRIS 2
Y NINTENSIVO
BATMAN
JUEGA CON LOS JEFES
AÑO 3 No. 2
PRECIO N$10.00 M.N.
0 37634 13082 7
POSTER GIGANTE

Cada mes "viaje" a través de

GEOMUNDO

y disfrutará de un panorama del mundo **¡a todo color!**



Visitará las más exóticas regiones del planeta, su gente, su fauna y su flora.



GEOMUNDO

¡Leerla es una aventura!

EDITORIAL

Hemos sentido mucha inquietud en nuestros lectores respecto al lanzamiento del nuevo sistema Project Reality, ya que hay incertidumbre sobre qué pasará con su actual sistema SNES ¿Pasará de moda? ¿Se volverá obsoleto?.

Realmente no debe haber preocupación alguna, pues Nintendo no olvida a sus usuarios. Muchos podrán decir que el NES ya está agonizando y que ya no hay tantos juegos nuevos para el este sistema y desafortunadamente tienen razón, pero este sistema fue lanzado ¡en 1985! Es decir que tiene casi 9 años. Cuando se lanzó el SNES se predijo que en unos cuantos meses desaparecería el sistema NES y a la fecha todavía se lanzan juego excelentes. La tecnología avanza y los videojugadores cada vez quieren más. Este año llegarán al mercado varios equipos de 32 bit y mientras Nintendo termina el Project Reality de 64 bit, dará a los videojugadores lo que más deseamos: buenos juegos. Así se lanza Super Metroid con 24 megas de memoria además del esperado, y algo retrasado, FX Trax. Los videojugadores nos mantendremos ocupados y divertidos con el SNES mientras sale el sistema de 64 bit Project Reality; y para después puedes estar seguro que el SNES tiene larga vida por delante con juegos cada vez mejores.

Muchos nos han escrito diciendo que hubieran preferido un equipo compatible con el SNES como el CD ROM para asegurar la vida del SNES pero ¿para qué? si el nuevo sistema completo será más económico que lo que hubiera sido el accesorio CD ROM. Además hasta ahora el CD ROM no ha demostrado que haga algo sobresaliente en videojuegos que no pueda lograrse con el SNES.

Es un hecho que los sistemas lanzados por Nintendo tienen una vida mucho más larga porque cuando se lanzan son lo más avanzado en tecnología y vienen soportados con un excelente software (títulos o cartuchos).

El Project Reality no será la excepción.

Espéralo... cuando llegue verás que teníamos la razón.





CLUB NINTENDO
Año III No.2 Febrero 1994

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

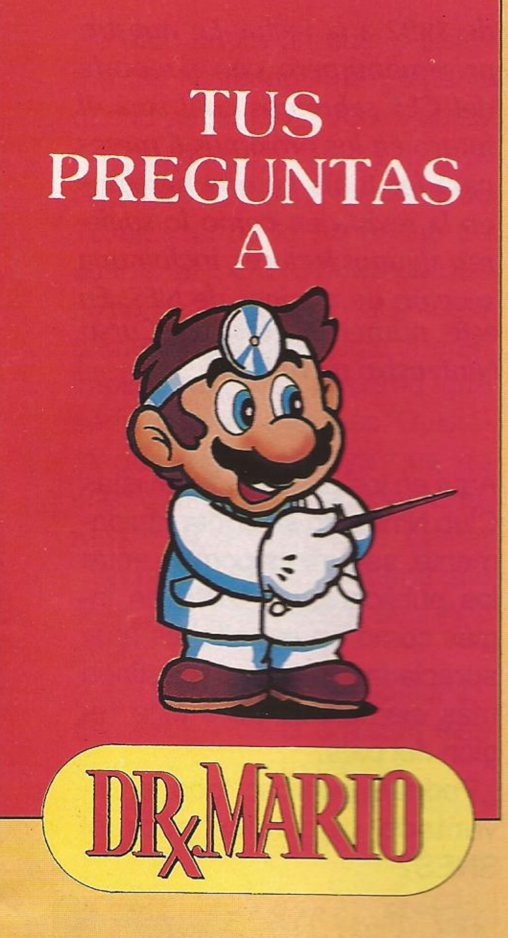
Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Les escribo para preguntarles ¿Cuánto tiempo es recomendable jugar Nintendo? Esto les interesa a mis padres como a mí.

Julio Daniel Peñaloza Valdez
MEXICO, D.F.

Lo que te podemos decir es que no debes descuidar tus otras actividades y obligaciones; ya sea que estudies o trabajes, ningún pasatiempo debe hacer que te "desconectes" del mundo o descuides tus obligaciones.

◆

¿Por què en la revista Año 2 Nº 10 aparece en la información sobre el videojuego CHAVEZ el nombre de Adrián?

Daniel Torres Villanueva
LEON, GTO

Bueno, pues todo Club

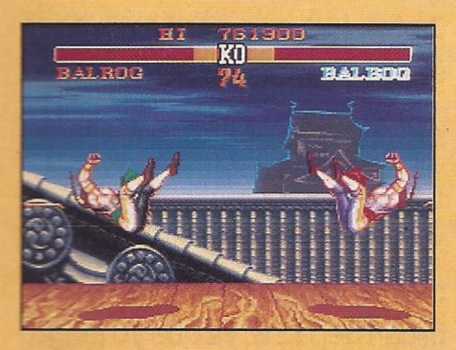


Nintendo está en el ranking: Gus Rodríguez, Chuco Medina, Tony Ramírez, Bebe Aldana. Terry Kikuchi, Killer McCay. Incluso cuando empiezas a escalar el ranking aparece Pepe Sierra, Mando Bernal, Flaco Avila.

◆

En su revista Año 2 Nº 10 Página 70 se ve una fotografía de Street Fighter Ii Turbo en la están peleando Vega vs. Vega y arriba en los nombres dice Balrog vs. Balrog ¿Tiene alguna clave o es una broma?

Luis Manuel Garcia C.
LORETO, B.C.S.



En la revista Año 2 Nº 9 página 59 comentamos que las fotos pertenecían a un prototipo japonés para Super Famicom original de Capcom; ya antes habíamos comentado que en Japón M. Bison se llama Vega; Vega lo llaman Balrog y el Balrog que nosotros conocemos allá lo llaman Mike Bison. La verdad ya no íbamos a publicar esta respuesta pero siguen llegando muchas cartas con esta pregunta y pues sentimos la necesidad de responderla.

◆

Por qué en la revista Año 2 Nº 11 en la portada de Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters no está el rombo escondido, en cambio en la página 7 de ese mismo número en la foto de la portada sí aparece ¿a qué se debió que en la portada no apareció?

Daniel A. Treviño ~~Flores~~
MONTERREY, N.L.

Marco Antonio Ocampo ~~Flores~~
TEQUISQUIAPAN, QRO.

Arturo ~~Flores~~ Cardenas.
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.

Pues como dijimos en el número del Año 2 Nº 12 página 67 cuando ponemos el rombo y no nos gusta como quedó lo corregimos si tenemos tiempo. El rombo que viste en la página 7 a nuestro gusto había quedado muy burdo, así que decidimos corregirlo y lo pusimos en la rodillera amarilla.

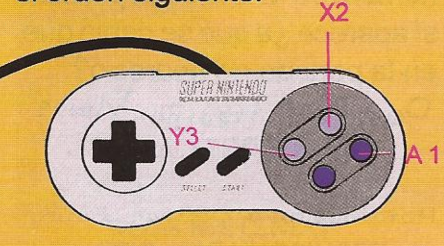


Ah. Y disculpen que hayamos tachado sus apellidos, pero ya ven que dijimos que le quitabamos Flores a las cartas que nos llegan.

◆

No me parece lo que escribieron respecto a que se guardan

las felicitaciones o las flores. Espero que la sección no sea solamente para críticas, ya que hay lectores (como yo) a los que nos gusta reconocer su labor que se ve reflejada en la excelente calidad de la revista. Cambiando de tema, sin temor a equivocarme, Axy sacó su nombre del control de SNES en el orden siguiente:



¿o me equivoco?

Hector Londa Sanjurjo.
TOLUCA, EDO. DE MEX.

Muchas gracias por tus conceptos. Respecto al nombre de Axy debemos decirte que tanto él como Spot nacieron profesionalmente en 1990 cuando juntos hacíamos un boletín para una cadena de tiendas especializadas Nintendo y como sabrás todavía no salía el SNES.
Axy escogió su nombre porque es muy fácil y rápido introducirlo cuando te piden 3 letras al poner un récord. Spot escogió su nombre nada más porque le gustó.
De todos modos es una teoría excelente.

◆

¿Capcom dio la autorización para sacar los muñecos de Street Fighter II?

José Carlos Vázquez Parra
PARRA PTO. VALLARTA, JAL.

Sí. G.I. Joe fue la marca a la que se le dio la licencia.



◆

El secreto para ser buen jugador:
*Además de la habilidad en el juego se necesita siempre SABER PERDER y aprender de tus errores para no volver a cometerlos después.
* Muchos videojugadores demuestran su falta de madurez para con el juego, para con su contrincante y para consigo mismo. Esas personas tienen 3 opciones:
1.- Alejarse del juego.
2. Comprarse un juego para ellos solitos.
3. Aceptar que perdieron o, si ganaron, como si nada.

William René Reyes Cabrera
MERIDA, YUC.

Y usted ¿qué opina?

◆

Quiero saber por qué ya no publican del NES, ya que yo tengo este sistema. Si saben díganme cuáles cartuchos de NES están a la venta.

CARLOS RAFAEL
ORGEL RESENDEZ.
ZACATECAS, ZAC.

Como comentamos cada vez hay menos nuevos juegos para NES. Estamos publicando una lista de todos los juegos de NES que han salido e incluso la dividimos con los que salieron antes de 1992 y los que han salido de 1992 a la fecha. En nuestro próximonúmero, con el reporte del CES sabremos cuál será el futuro en los próximos 6 meses para los 8 bit. Lo que haremos en la revista es, como lo sugieren algunos lectores, incluir una sección de clásicos de NES. En este número verás un Curso Nintensivo de Batman.

◆

Aquí en los puestos de revistas Club Nintendo se agota rápidamente, seguro es porque entre las publicaciones tanto en inglés como en español es muy apreciada. Por favor destinen más ejemplares para esta región del país.
¿Podrían publicar todo el inventario de títulos para el SNES?

José Cordeva G
HERMOSILLO, SON.

Para el próximo número le haremos un espacio entre el reporte del CES para que, al igual que el inventario del NES, tengan la relación de los juegos que han salido para los 3 sistemas (ya que posteriormente también publicaremos la lista de Game Boy).

◆

Como lograron la foto que aparece en Mortal Kombat en los grandes de Nintendo Año 2 Nº 1 Página 70.

JOSÉ FIDEL CORTÉS RODRÍGUEZ.
CHALCO, EDO. DE MEX.

Con Sub-Zero en ocpión de 2 jugadores, golpea a tu oponente (sea quien sea) hasta bajarle toda la energía. Lánzale un Ice Ball y cuando aparezca Finish him, hazle el fatality antes de que se descongele.

◆

He oído sobre un nuevo sistema de Nintendo. Me gustaría que lo pensaran 2 veces antes de lanzarlo. Actualmente Nintendo domina el mercado de 16 bit y si no lo ha hecho en cuanto al CD ROM es porque su política de "No hay que llegar primero, hay que llegar mejor" impide sacar un sistema que sería igual a los demás. Quisiera que esperaran, ya que no creo que muchos que ya tenemos SNES queramos gastar más dinero en otro sistema que relegaría al nuestro a segundo plano.
¡Que la fuerza de la sabiduría, del amor y de la amistad esté siempre con ustedes!

Antonio Fco. Magaña Gómez
GUTIERREZ ZAMORA, VER.

El sistema Project Reality está preparándose para ser lanzado en 1995. Será de 64 bit y con muchas ventajas que ahora no pueden ni ser imaginadas.
Como hemos dicho será lanzado inicialmente en 1994, para Arcadias y sabemos de buena fuente que el primero en producir videojuegos para este sistema será Capcom; mientras se seguirá trabajando en hacerlo más accesible y así, en 1996, se lance como sistema casero a un precio menor que lo que hoy en día cuesta un CD ROM.
Lo que sí es un hecho es que el NES de 8 bit tiene cada vez menos nuevos juegos. La verdad es que cuando surgió el SNES a principios de 1992, muchos pensaron que en 6 meses moriría este sistema pero ha seguido por más de 2 años. Ahora ya se ven menos y menos novedades y algunos licenciatarios han anunciado que ya no seguirán produciendo para 8 bit. Seguro son malas noticias para muchos lectores.
Pero por otra parte Nintendo y sus licenciatarios seguirán ofreciendo una gran variedad de opciones para el SNES y así, mientras llega el Project Reality tengamos mucha diversión de donde escoger.
Como nos preguntaba Mario Alberto López Cortez, Super Nintendo seguirá vigente con juegos cada vez mejores durante varios años.



El lanzamiento Super Metroid es importante, por ser un videojuego de 24 megas, y porque seguramente será el inicio de una serie de títulos con gran programación para compensar con juegos muy divertidos, mientras llega el Project Reality.

◆

Quise mandar las gracias a esta sección porque yo tengo un amigo que cuando ganaba se burlaba o perdía y se enojaba; le preguntábamos algún secreto y nos decía que lo averiguaramos por nosotros mismos, pero desde que empezó a leer Club Nintendo es todo lo contrario. Es más, hasta nos ayuda a pasar algún nivel y trabaja en equipo. Gracias por quitarle lo ogro a mi amigo.

ISRAEL VERDE VALADEZ
MEXICO, D.F.

Un amigo me dijo que en el Mortal Kombat de SNES con Rayden en el Palace de Gates se podía hacer un truco venciendo a cualquier enemigo en la esquina de la derecha y al hacer el fatality se abre una puerta y sale un chavo con máscara de dragón y lo puedes escoger ¿es cierto?

Sergio Rogelio Rodríguez
MONTERREY, N.L.

No es cierto. Han surgido muchísimas leyendas o mejor dicho muchísimas mentiras alrededor de juegos como Mortal Kombat que no recomendamos que los creas ni difundas para no crear confusión en los videojugadores a menos que tú mismo lo hayas visto y comprobado.
Por ejemplo mucho nos han preguntado sobre la clave para sacar sangre y fatalities en el juego, pero estamos seguros que no existe. Sabemos que puede verse sangre a través de una clave con video game enhancer pero nada más.

◆

Para cualquier asunto relacionado con suscripciones dirígete a:
SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
SR. VICTOR M. SALDAÑA
Lucio Blanco # 435 Azcapotzalco
México, D.F. C.P. 02400
Tels.: 561-27-15 y 352-32-66

Para cualquier cosa relacionada con la revista dirígete a:
CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
México, D.F. C.P. 03100

Para que nos ayudes a una mejor y más rápida clasificación de tu carta recuerda poner al iniciarla, fecha y lugar así como tu nombre completo y/o seudónimo, dirección y teléfono.

SUPER METROID

NUESTRA PORTADA



Pues bien, como ya les habíamos comentado en nuestro número anterior próximamente podrás tener el título de Super Metroid en tus manos, pues Nintendo se encuentra trabajando en él; Super Metroid es la continuación de Metroid II de Game Boy donde nació un bebé Metroid y Samus se lo llevó a la unión de planetas para que lo estudiaran pues este ser se podía usar para el bien pero si caía en las manos equivocadas... (bueno, ya sabemos) pero como nunca faltan piratas espaciales, al enterarse de la existencia de tan terrible ser, se lanzaron al laboratorio de la unión y se llevaron al bebé Metroid; al enterarse de los hechos, Samus decide lanzarse al planeta Zebes (que es a donde se supone que los piratas se llevaron a la criatura).

Super Metroid al ser un juego de 24 Megas (no 32 como por ahí se andaba diciendo) nos da dos cosas que esperar: Que tenga muy buenos gráficos y música y también que sea un juego tremenda



Samus debe recuperar al bebé Metroid antes de que sea usado para mal.

mente largo, cosas que con Nintendo vienen aseguradas pues ellos son unos genios para administrar memoria, es decir, que no son "gasta megas" y si no lo crees, basta recordar que la mayoría de sus juegos, que aunque son largos y muy lucidos no utilizan gran megaje (ejemplo: Mario World, Pilot Wings, F-Zero y Mario Kart tienen 4 megas; Zelda III, Star fox y FX Trax tienen 8 megas); también como ejemplo podemos mencionar al Metroid II que tiene un reto bas

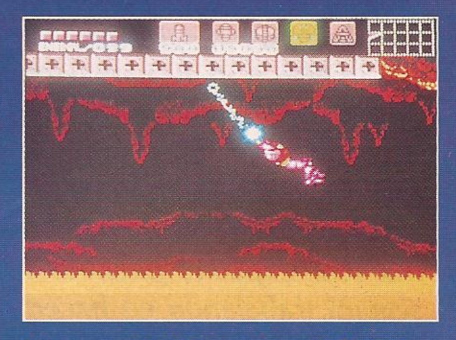


En tu misión ahora te hallarás con terribles mostruos de gran tamaño.

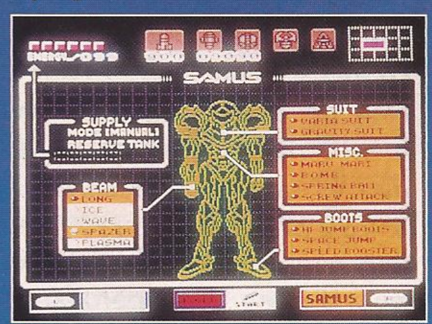
tante largo y espectacular con solo 2 megas en Game Boy.

Super Metroid sigue la línea del primer Metroid (NES) por el tipo de laberintos, pero tiene muchísimas innovaciones y nuevos poderes que hacen más interesante el juego; otra de las cuestiones de este título es que tiene batería lo cual es un adelanto de que sí es largo.

Así que ya sabes, vete preparando porque muy pronto te espera un super reto a los que nos tiene acostumbrados Nintendo y que estamos seguros que será en poco tiempo un gran éxito; por lo pronto aquí lo tenemos... en la portada de Club Nintendo.



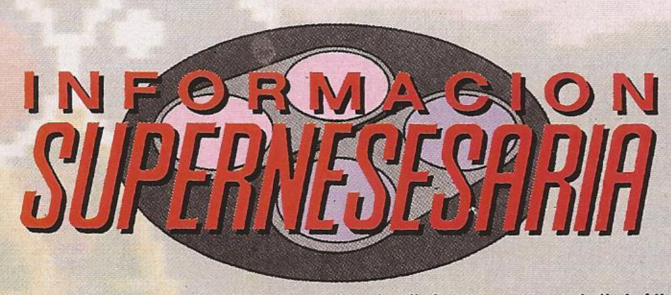
Ahora cuentas con nuevos items que le darán una nueva dimensión al juego.

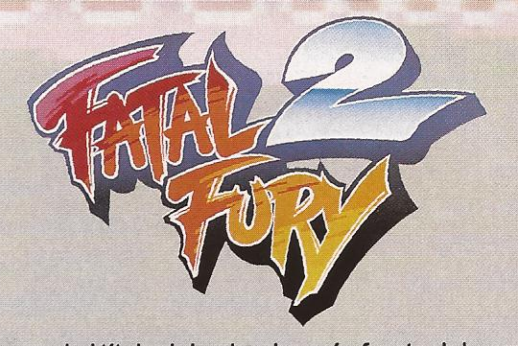


¡Uf! cuantas armas y objetos, pero solamente bien armado puedes triunfar.



EDITADA Y PUBLICADA POR LA FUNDACIÓN CULTURAL TELEVISA, A.C, CAMPOS ELÍSEOS Y JORGE ELIOT, POLANCO, 11560 MEXICO, D.F. TEL. 282 03 55 FAX 281 15 50

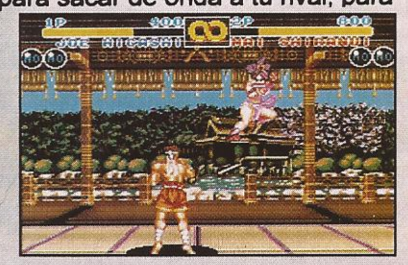




Después de que los "lobos solitarios" destruyeron al diabólico Geese Howard el título del peleador más fuerte del mundo quedó pendiente, así que se ha organizado un torneo en el que 8 peleadores buscan ganar ese título vacante... y prepárate porque todas las peleas serán transmitidas al Pao-Pao Cafe; sin embargo debes prepararte porque se dice por ahí que un despiadado peleador anda en búsca de los que derrotaron a Howard, y no es precisamente para vengarlo, lo que pasa es que él también quiere el título del más fuerte del mundo: su nombre es Wolfgang Krauser.
Fatal Fury 2 es la última translación de Takara de un juego de Neo-Geo a SNES; este título como muchos que han salido últimamente es de peleas, donde además de tener diferentes tipos de golpes y poderes característicos de estos juegos hay un par de innovaciones que lo hacen interesante.

Pelea en 2 Planos

Bueno, esto lo tiene desde el original Fatal Fury (pero quién sabe por qué no se lo pusieron); aquí sí presionas los botones Y + B, o para hacerlo más sencillo, con el botón R, tú cambiarás a un plano diferente ; esto es útil cuando quieres escapar de situaciones muy comprometidas, para iniciar un ataque o simplemente para sacar de onda a tu rival; para pasar al plano al que se encuentra el otro peleador hay 2 formas:



1ª Simplemente debes presionar el control arriba o abajo (según sea el caso) y pasarás rápidamente del otro lado.

2ª Puedes pasar también atacando a tu rival y hacerlo de 2 formas: si presionas Y ó X lo harás con un salto bajo..
si lo haces con B, A ó R será un ataque alto.

Ataques de Desesperación





La otra característica es algo que puso de moda SNK en su anterior título "Art of Fighting" y que son los ataques de desesperación que cada personaje tiene y que sólo podrás realizar cuando tu línea de energía se encuentre parpadeando en rojo.



Básicamente las funciones de cada peleador están determinadas por 4 botones: **Y**: Puño Débil, **X**: Puño Fuerte, **B**: Patada Débil, **A**: Patada fuerte, pero aparte de estos 4 golpes básicos, hay una extra fuerte que logras presionando el botón **L** ó los botones **X+A**, este ataque además de restarle un poco más de energía a tu rival lo pasará al otro plano, lo cual a veces es muy útil.

Fondos Cambiantes



Y por último, otro detalle interesante a mencionar es que, como en la primera versión, los fondos cambian por el tiempo, es decir, en una escena en la que el primer round es de día, los siguientes 2 rounds se llevarán a cabo tiempo después, dándose el caso de que en muchos hasta puede obscurecer.





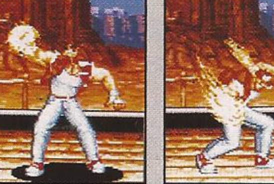
Bonus Round

Después de cada 4 peleas tendrás derecho a entrar a un Bonus Round donde deberás romper varios pilares de roca o ladrillo pero debes hacerlo rápido antes de que se te acabe el tiempo y tener cuidado de que no te vayan a caer los pilares pues pierdes mucho tiempo.

Terry Bogard



Después de derrotar a Howard, Terry se quedó a vivir en South Town donde conoció a su novia; el había dejado de pelear, pero ahora que el título está vacante regresa a la acción. Terry es un peleador rápido y fuerte además de que sus poderes son devastantes; éste es un buen personaje para empezar.





POWER WAVE:
↓ ↘ → + Y ó X









BURNING KNUCKLE:
↓ ↙ ← + B ó A

RAISING TACKLE:
↓ (por 1.5 segundos),
↑ + Y ó X







CRAK SHOT:
↓ ↙ ← ↖ + B ó A

Poder de desesperación: POWER GEISER.- Para poder dañar a tu enemigo debes estar cerca de él. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + X y B

Andy Bogard

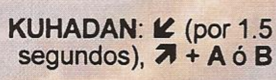


Después de la lucha en South Town, Andy regresó a Japón a perfeccionar su Koppo, ahora él radica en Italia donde recibirá a sus contendientes. Las técnicas secretas de Andy permiten estar continuamente acechando al rival sin darle descanso.





ZANEIKEN:
↙ → + X ó Y



KUHADAN: ↙ (por 1.5 segundos), ↗ + A ó B









SHORYDAN:
↓ ↘ → + X ó Y

HISHOKEN:
↓ ↙ ← + X ó Y







Poder de desesperación: CHORETSUHADAN.- Al pronunciar estas palabras, Andy puede darle a su Kuhadan la fuerza de un dragón (bueno, más o menos). Secuencia: ↓ (por 2 segundos), ↙ ← + B y A

Jubei Yamada



Jubei aunque aparente ser un anciano común y corriente es el campeón de Judo y maestro de una gran escuela; su más ferviente deseo es convertirse en un peleador famoso mundialmente y muy popular. Yamada es un peleador peligroso y fácil de dominar con el que puedes familiarizarte muy rápido.





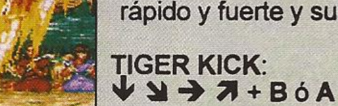
NIHONZEOI:
← (por 1.5 segundos), → + B ó A

Joe Higashi



Después de derrotado Howard, Joe regresó a Tailandia a defender la corona de Mue Tai que posee, pero esto sólo lo tomo como preparación para el título del "más fuerte del mundo".



Joe, así como los hermanos Bogard, es rápido y fuerte y sus poderes son muy útiles.

TIGER KICK:
↓ ↘ → ↗ + **B** ó **A**








WHIRLWIND PUNCH:
← ↙ ↓ ↘ → + **Y** ó **X**

BAKURETSUKEN:
Botones **Y** ó **X** repetidamente.



SLASH KICK:
↙ (por 1.5 segundos), ↗ + **B** ó **A**



Poder de desesperación: SCREW PUNCH.-
Al igual que el Power Geiser de Terry, deberás estar cerca de tu enemigo. Secuencia: → ← ↙ ↓ ↘ + **X** y **B**



Kim Kapwham

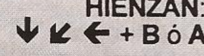




Kim es un experto en el Tae Kwan Do que decide disputarse el título para mostrarle a los demás que su arte es muy bueno... aunque sólo se usen los pies. Aunque Kim sólo tenga patadas y un sólo golpe, eso no quiere decir que sea el más débil de todos.




HANGETSUZAN: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + **B** ó **A**



HIENZAN:
↓ ↙ ← + **B** ó **A**





HISHOKYAKU: En la parte más alta del salto presiona ↓ + **B** ó **A**

Poder de desesperación: TAE KWANDO FURY.- Este tipo de ataque de desesperación se está volviendo clásico; aquí vemos una serie de las mejores patadas de Kim. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + **B** y **A**









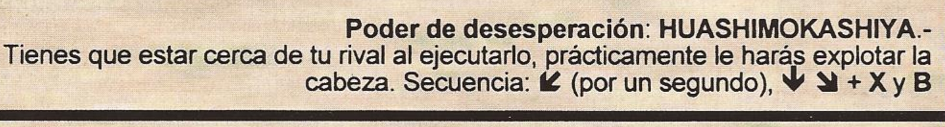







SENBEI SHURIKEN:
← (por 1.5 segundos), → + **Y** ó **X**

OOZUNA OTOSHI:
↓ (por 1.5 segundos), ↑ + **Y** ó **X**



Poder de desesperación: HUASHIMOKASHIYA.-
Tienes que estar cerca de tu rival al ejecutarlo, prácticamente le harás explotar la cabeza. Secuencia: ↙ (por un segundo), ↓ ↘ + **X** y **B**






Big Bear

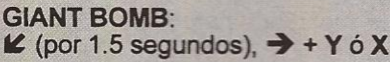


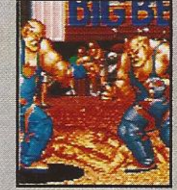
Después de que su jefe fue vencido, Rayden decidió convertirse en un "luchador técnico" y decide que con el nombre de Big Bear el torneo es una buena forma de probar sus nuevas habilidades. De Big Bear no hay mucho que decir, es el ya clásico peleador lento pero muy fuerte.





GIANT BOMB:
↙ (por 1.5 segundos), → + Y ó X









BEAR KICK:
Mantén presionado el botón **A** por 10 segundos y después suéltalo.

Poder de desesperación: FLAMING BREATH.- Este poder hace a Big Bear recordar viejos tiempos. Secuencia: → ↘ ↓ ↙ → + X y B

Cheng Sin Zan



Este extraño peleador y comerciante utiliza su cuerpo y algunas artes ocultas como armas para ganar el título; esto le servirá para obtener fama y así abrir muchas escuelas para ganar más dinero.
Cheng es un peleador algo lento pero sus golpes son una amenaza para algunos de los peleadores.





KIRAIHO: ↓ ↘ → + Y ó X





HOGANGEKI: ← (por 1.5 segundos) → + B ó A





DAI TAIKOBARA: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

Poder de desesperación: ELECTRIC KIRAIHO.- Esta bola no parece muy peligrosa a simple vista pero espera a ser golpeado por ella. Secuencia: ↙ (por 2 segundos), ↓ → + X y B

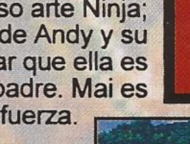
Mai Shiranui



Mai es la única mujer dentro del torneo, pero no por eso es alguien de fiar pues a lo largo de su vida ha sido entrenada en el misterioso arte Ninja; ella es también la única hija del maestro de Andy y su motivación para entrar al torneo es demostrar que ella es mejor que el alumno más sobresaliente de su padre. Mai es una peleadora muy rápida pero algo débil en fuerza.



KACHOSEN: ↓ ↘ → + Y ó X





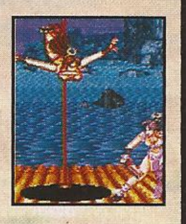
RYUENBU:
← ↙ ↓ ↘ →
+ B ó A

HISSATSU:
→ ↘ ↓ ↙ ← + Y ó X





Mai tiene un poder extra cuando está en su stage; para hacerlo sólo debes presionar ↓ en el control por 2 segundos y después ↑ + X





Poder de desesperación: HISSATSU SHINOBIBACHI.- Una técnica secreta que sólo puede ser realizada por los maestros Ninjas. Secuencia: → ↙ → + X y B

Una vez que hayas vencido a los 8 peleadores básicos te enfrentarás a 4 jefes que también quieren el título y que te lo disputarán utilizando lo mejor de sus técnicas y que son:



Billy Kane

Este viejo enemigo de los lobos solitarios viene por la venganza; deberás tener cuidado por que su vara es de gran alcance y te puede dar un gran dolor de cabeza.



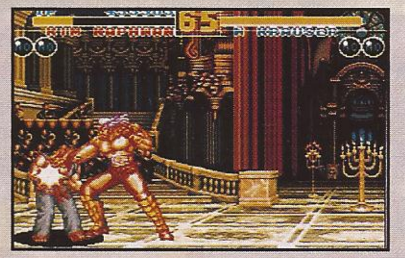
Axel Hawk

Este boxeador parece lento y torpe, pero no te fíes, pues tiene ataques de gran violencia, así que trata de estar fuera de su alcance.



Lawrence Blood

Este torero es uno de los peleadores más peligrosos, pues reúne fuerza, rapidez y técnica, así que debes prepararte para enfrentar a un rival muy difícil.

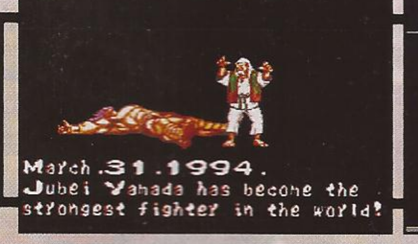




Wolfgang Krauser

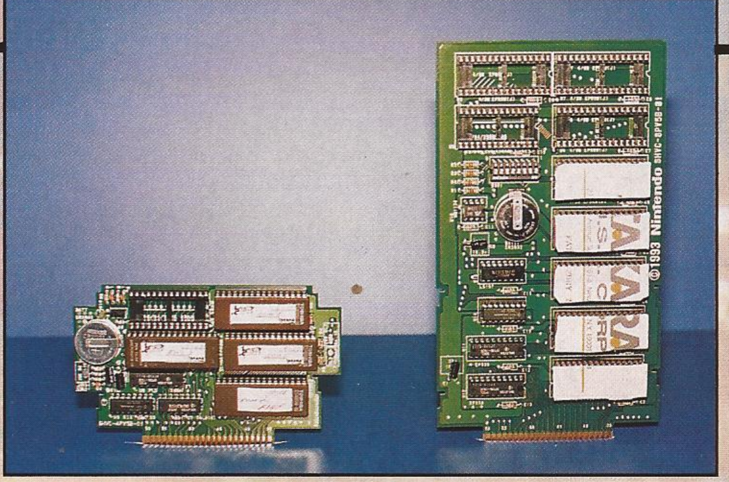
Este misterioso rival será el último obstáculo entre tú y la victoria; trata de no bajar la guardia ni un instante o puedes verte en peligro.

Bueno, después de varios intentos al fin Takara hace algo decente en lo que a gráficos y game play en este Fatal Fury 2; de la música no podemos hablar ya que según nos informaron todavía seguían trabajando en ella. La música que escuchamos es buena y prometieron mejorarla. En general es un muy buen trabajo para darnos un muy buen juego.





Para terminar este juego tienes continues ilimitados, pero si quieres ver el final de cada personaje (más bien es un pequeño epílogo) deberás terminar el juego sin continuar, así que ahí tienes un buen reto.



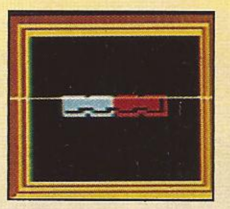
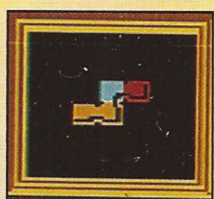
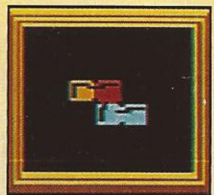
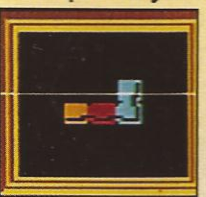
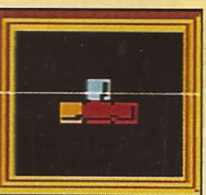
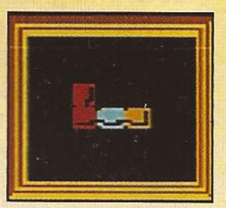
Este juego tiene 20 megas de memoria, que ya es más de lo que era el antiguo "limite" para el SNES (16 megas), pero eso no quiere decir que 20 megas sea la mayor capacidad; para eso sólo basta echarle un ojo a la placa del juego prototipo (sin terminar) de Fatal Fury (Derecha) comparada con el Art of fighting (Izquierda); como podrás ver el de la izquierda sólo tenía espacio para 4 Eproms (Erase - Programable - Roms) más el Ram (en juegos que necesitan batería). Los Eproms son de 4 megas lo que daba un máximo de 16 megas, pero el nuevo Board o Tablilla tiene espacio para 8 Eproms más un Ram lo que da ¡32 megas! pero eso no es todo por que al parecer (esto siguiendo los datos tecnicos de board) también puede soportar Eproms de 8 megas, lo que daría 64 megas, ¿Uf! ¿no da esto mucho de qué pensar? En este momento no sabemos más ¿serán cartuchos más largos? ¿comprimirán la información? ¿cuánto costarán esos juegos con más memoria? ¿habrá licenciatarios que se lancen a producirlos? Cuando sepamos, o sospechemos algo, tú serás el primero en enterarte.

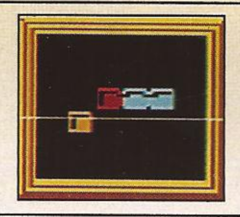
INFORMACION NESESARIA

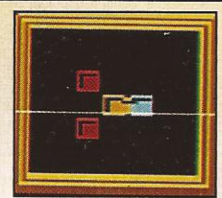


Esta nueva versión de Tetris se sale mucho del concepto Tetris que conocemos, ya que aquí la forma pasa a segundo término, ahora lo principal son los colores más o menos como en Dr. Mario ¿recuerdas?, bueno, mejor te lo explicamos con fotos.

Estas son las piezas básicas que tú ya conoces.

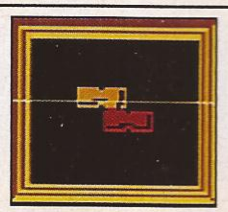











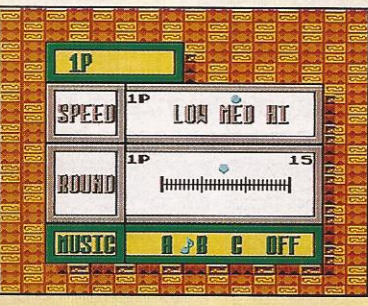
Y éstas son las nuevas piezas que se podría decir que están pre-separadas, ya que después de usar una parte, tomes control del que sobra.

Como ves las piezas están formadas de cuatro bloques y una misma tiene múltiples combinaciones de colores, rojo, amarillo y azul, etc.

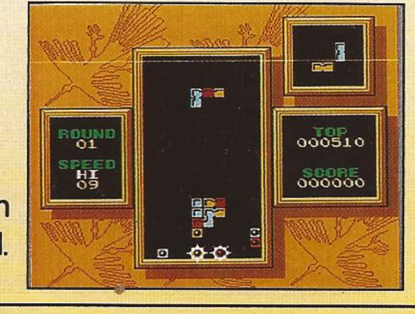






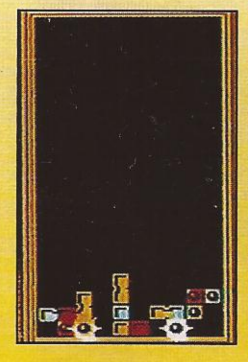


Hay 3 formas de juego, ahora veremos la de un jugador.

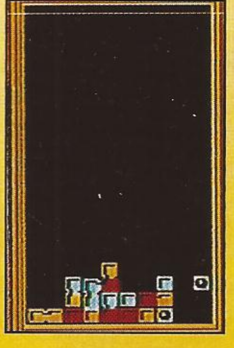
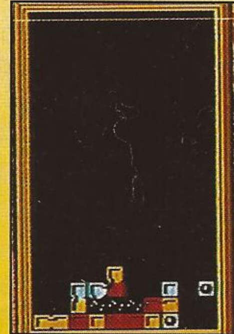


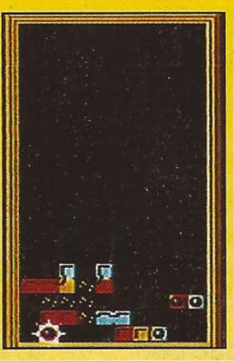
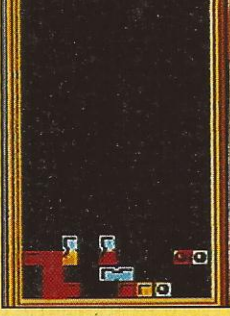


El objetivo del juego es desaparecer tres bloques que están brillando: Rojo, Amarillo y Azul.



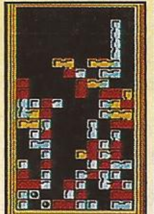

Para lograrlo es necesario juntar 3 ó más bloques en línea del mismo color para que desaparezcan; esto puede ser en forma horizontal o vertical.

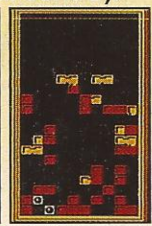
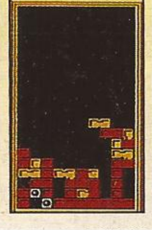



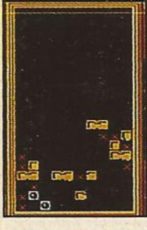





Claro que al desaparecer unos bloques puede dejar caer otros para hacer jugadas múltiples.

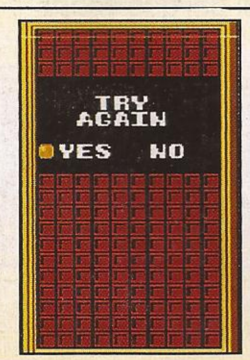
Las jugadas múltiples son más fáciles de ejecutar con las piezas que están pre-separadas, porque en cuanto hace contacto una de sus partes tú tienes control sobre la otra sección (u otras secciones) como si fuera una pieza individual.
Hay una jugada que te facilita todo especialmente cuando parece que todo esta perdido. La jugada es juntar 6 ó más bloques en línea del mismo color en forma horizontal o vertical, con esto desaparecen todos los bloques del mismo color con el que ejecutaste la jugada que hayan caído durante el round y sólo quedan los que ya estaban (tienen un círculo al centro).



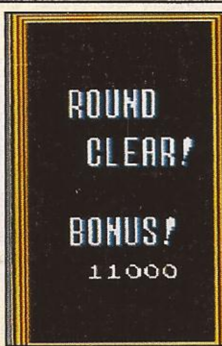










Naturalmente el juego termina cuando las piezas se acumulan hasta llegar a la parte superior, pero a diferencia del Tetris original, aquí puedes continuar las veces que quieras.

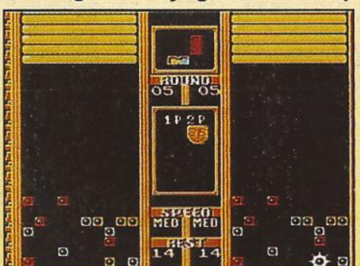


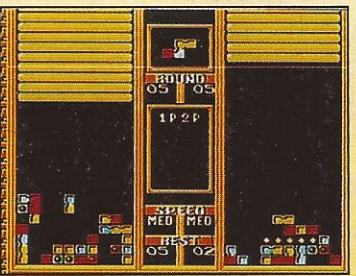
Si terminas rapidamente obtendrás un bonus.

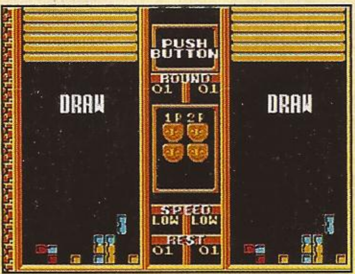


El modo de 1P VS 2P los 2 jugadores pueden seleccionar niveles y velocidad independientes.

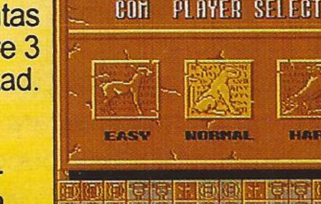
1.-El objetivo es eliminar todos los bloques que hay al comenzar el juego.
2.-Según las jugadas múltiples que hagas, castigarás al oponente haciendo que el nivel del techo baje o que sus piezas bajen más rápido.
3.-Naturalmente aquí no podía faltar el empate, si lo logran les borrará un juego perdido a cada uno.

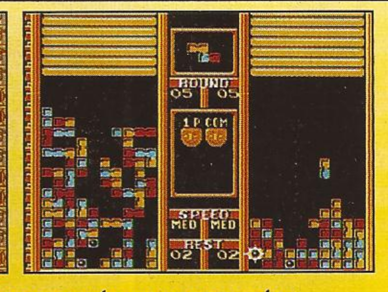






En el modo de 1P VS COM es igual que el modo de 2 jugadores sólo que aquí te enfrentas a la computadora y puedes seleccionar entre 3 niveles de dificultad.





Este es un juego diferente a lo que esperábamos. Nos referimos a que su estilo te obliga a olvidar sus predecesores (Tetris, Hatris, Dr. Mario, Yoshi, Yoshi's Cookie) Te presenta un gran reto, tienes que pensar muy rápido y entenderle a la mecánica. Una vez logrado esto, te creará tetrimanía.

el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

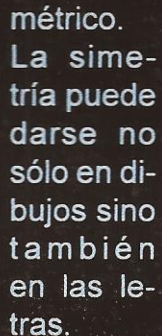
Espejito, espejito, dime ¿cómo ahorran memoria los programadores?
Prácticamente en todos los videojuegos el personaje cuando camina hacia la derecha es exactamente la misma imagen que cuando va hacia la izquierda.



Esto se debe a que invirtiendo la imagen, los programadores están usando un solo gráfico y así ahorran memoria porque recuerda que nunca es solamente una imagen ya que hay mucha animación y requeriría varios cuadros (frames), para caminar, así como para los saltos, ataques, defensas, etc. Son muy pocos los títulos que en lugar de invertir sus gráficos, diseñan otros. Realmente saldrían sobrando pues no se notaría la diferencia es decir que no vale la pena hacer un gráfico si es lo mismo que invertirlo; sin embargo hay veces que las cosas se complican como, por ejemplo, cuando el personaje lleva un látigo



o espada en la mano derecha ya que al invertirlo pasa a la mano izquierda.
La condición entonces para poder invertir un sprite (checa el Diccionario de nuestro número 2 año 2 # 12) es que sea idéntico de un lado que del otro. Cuando el dibujo es igual de un lado que de otro o de arriba y abajo se le llama simétrico.



La simetría puede darse no sólo en dibujos sino también en las letras.
Los kanjis, tipografía japonesa, llega también a ser simétrica.







Mario Paint te permite entender mucho mejor esto a través de su comando de flechas en la esquina inferior izquierda (CN # 11 año 2).

Con letras simétricas se pueden construir palabras que se lean al revés, vertical u horizontalmente. Puedes tratar si no lo haz

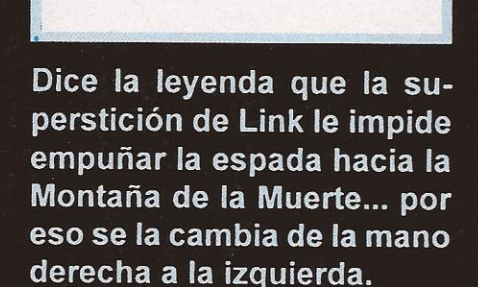
HECHO

Solución en la página siguiente.



No. no se nos olvidó poner fotos. Lo que pasa es que quisimos ahorrar memoria. Alza esta página contra la luz y entenderás mejor lo escribimos en la página anterior.

En Super Street Fighter II el peleador jamaiquino trae en sus pantalones la palabra MAXIMUM la cual es simétrica y puede ser leída aunque se invierta.



Dice la leyenda que la superstición de Link le impide empuñar la espada hacia la Montaña de la Muerte... por eso se la cambia de la mano derecha a la izquierda.

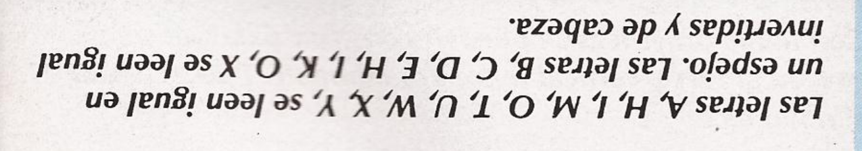


En Fatal Fury 2 Jubei Yamada tiene los kanjis 日 本 que significan Ni-Hon o sea JAPON por lo cual no representa problemas invertir el gráfico.



Aska, bella peleadora de Tournament Fighters tiene una cinta amarrada en la pierna, si cambia de perfil ésta pasa a la otra pierna.

Si creas la mitad de una cara puedes completarla al invertirla hacia el otro lado.



Las letras A, H, I, M, O, T, U, W, X, Y, se leen igual en un espejo. Las letras B, C, D, E, H, I, K, O, X se leen igual invertidas y de cabeza.



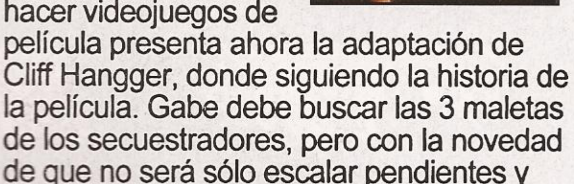
INFORMACION SUPERNESESARIA

CLIFFHANGGER

Gabe, un famoso rescatista y su compañero Hal son enviados a auxiliar a los pasajeros de una avioneta que cayó en las montañas, pero al llegar se dan cuenta que los maleantes que viajaban en el avión han perdido sus 3 maletas con 100 millones de dólares, así que Gabe es mandado por los secuestradores a recuperar las maletas si es que quiere volver a ver con vida a su compañero.





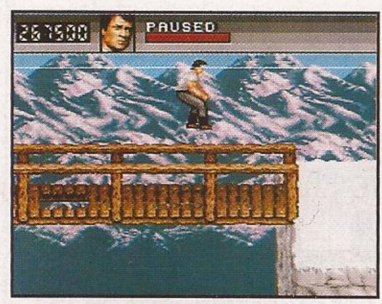


Como ya hemos comentado en repetidas ocasiones, Sony con su licencia para hacer videojuegos de película presenta ahora la adaptación de Cliff Hangger, donde siguiendo la historia de la película. Gabe debe buscar las 3 maletas de los secuestradores, pero con la novedad de que no será sólo escalar pendientes y huir de avalanchas de nieve pues también encontrará enemigos bien armados y peligrosos, ¿de dónde salieron?, quién sabe, pero ahí están para hacer más difícil tu ya de por sí accidentada misión.

La temática del juego está desarrollada casi en un 80% al estilo Final Fight donde conforme vayas avanzando te encontrarás con diferentes enemigos que querrán patearte el rostro, pero para defenderte tienes golpes, patadas, saltos, diferentes tipos de armas que les irás quitando a tus enemigos y un ataque especial que te resta energía aunque no les pegues a tus enemigos.



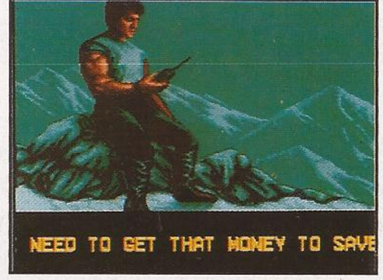


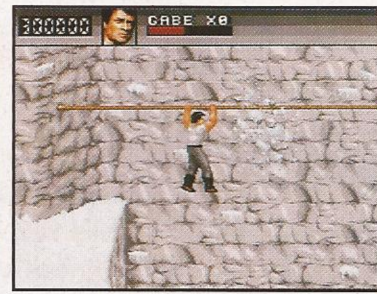




Para darle un poco de variedad al juego, también hay partes en las que escalas paredes, pero deberás cuidarte de los francotiradores que están en los peñascos tratando de darte; o si no estás escalando, también estarás huyendo de avalanchas de nieve donde deberás ir saltando los obstáculos que están en tu paso si no quieres ser atrapado por toda la nieve que se viene encima ya que la camisita que traes puesta no parece ser mucha protección contra eso.

Conforme vayas logrando tu objetivo te encontrarás con enemigos cada vez más fuertes que deberás ir derrotando (procura ir encontrando técnicas para cada uno de ellos) y cada que termines un nivel irán apareciendo cinemas displays donde verás la historia (claro que si tú has visto la película, esto no te interesará mucho).





En Cliff Hangger encontramos muchos aspectos que dan a notar que no se esforzaron mucho que digamos en esta adaptación, pues la movilidad es algo mala y la música repetitiva, aunque creemos que los jugadores que gustan de este tipo de juegos, encontrarán un nuevo reto aquí... pero nada más.



BATMAN
Animated Series

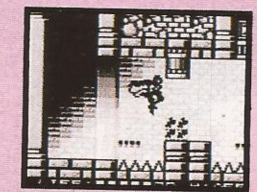
Ahora Konami presenta esta nueva versión de Batman -The Animated Series- basado en las nuevas caricaturas de Batman.
Batman puede ir rebotando en las paredes, golpear o lanzar bati-búmerangs que vas tomando en el camino, además de que utiliza su bati-lazo para esquivar enemigos o alcanzar lugares altos.

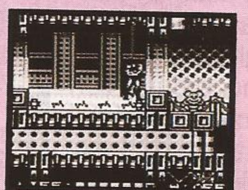
Episodio 1

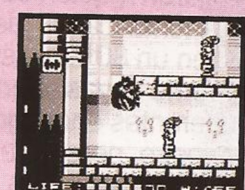




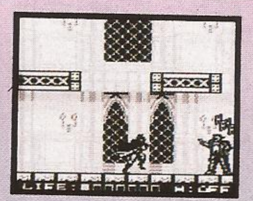
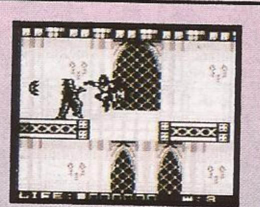
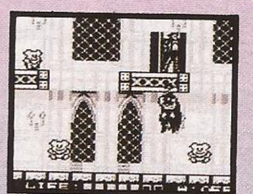

La mayoría de los regalos contienen ositos que explotan.


Cuídate de no tocar el agua contaminada que sale de los tubos; te resta energía.


En lo que desaparecen los rayos del piso, mejor cuélgate del techo.

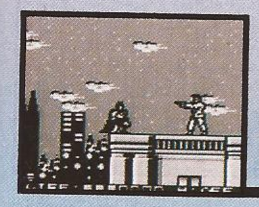

En esta parte tienes que ir subiendo hasta llegar con el Joker.

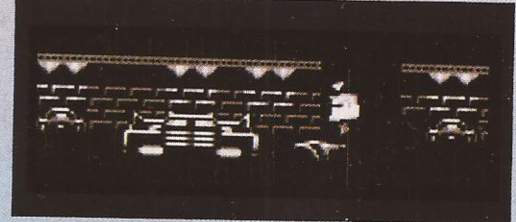


El Joker puede aparecer en cualquiera de las esquinas y ocultarse detrás del muro mientras caen ositos que explotan.

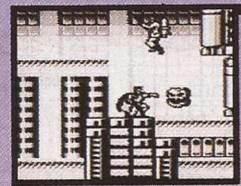
Episodio 2


Después de pasar una pequeña área, Batman se encuentra con Scarecrow pero Robin se encargará de él mientras Batman va por Mr. Freeze.

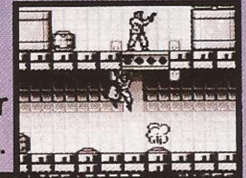


Poco después de iniciar este episodio Scarecrow sale al paso de Batman y Recibes la ayuda de Robin para que el encapuchado vaya por Mr. Freeze.

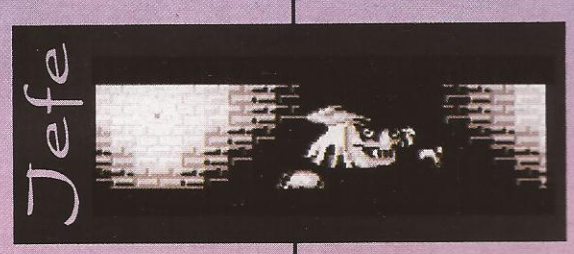




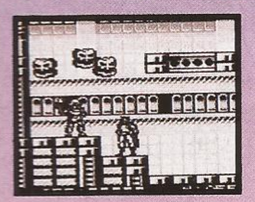
Al igual que Batman Robin puede conectar golpes.

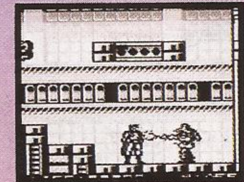


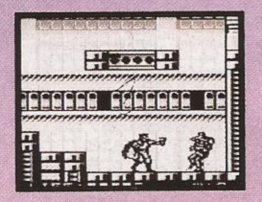
Robin puede avanzar colgado de los techos.



Scarecrow te ataca con 3 calabazas que rebotan en toda la pantalla. Además puede lanzar fuego, mientras tú sólo puedes conectarle golpes o uno que otro disparo que hayas acumulado en el camino.

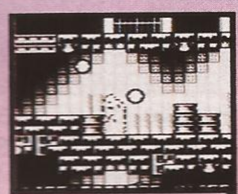




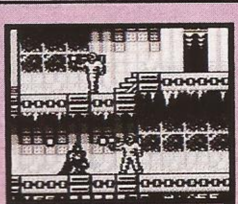


Ahora continuamos con Batman en su camino hacia Mr. Freeze.

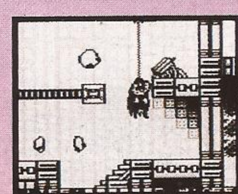




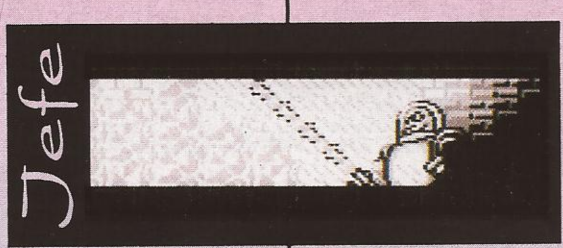
Aquí al ir avanzando tienes que esquivar disparos que rebotan o te congelan.



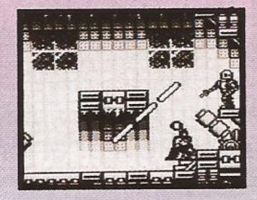
Estos enemigos se acercan poco a poco, pero al estar cerca de ti, corren para restarte energía.

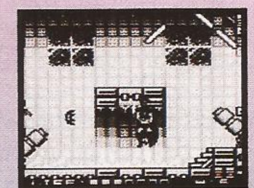


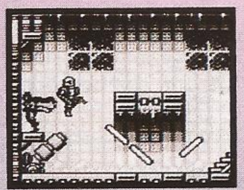
En algunos lugares es mejor permanecer colgado mientras no dejen de dispararte.



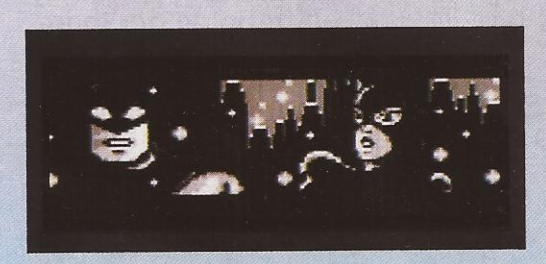
Mr. Freeze te dispara además de que un rayo congelante rebota por la pantalla, así que tienes que colocarte en lugares donde el rayo no te alcance.

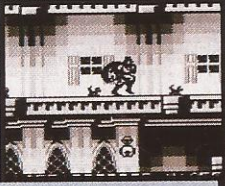




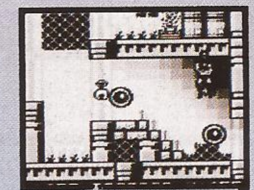


Episodio 3

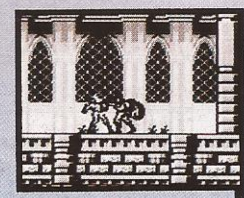




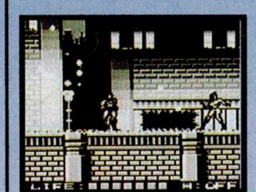
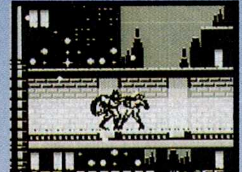
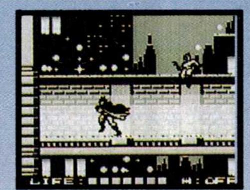
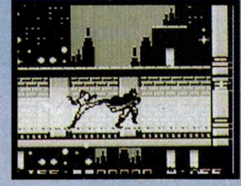
Sin duda alguna es territorio felino.

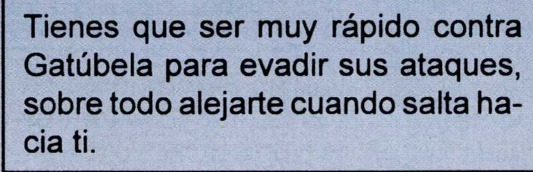


Vas subiendo de habitación en habitación pero al entrar en algunas te reciben con tambos.



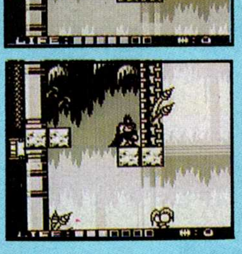
Antes de tu encuentro definitivo te encontrarás con Gatúbela en el camino.

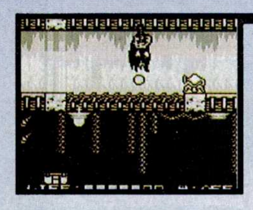


Tienes que ser muy rápido contra Gatúbela para evadir sus ataques, sobre todo alejarte cuando salta hacia ti.



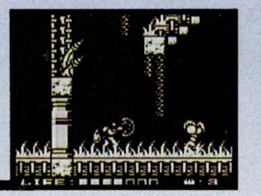


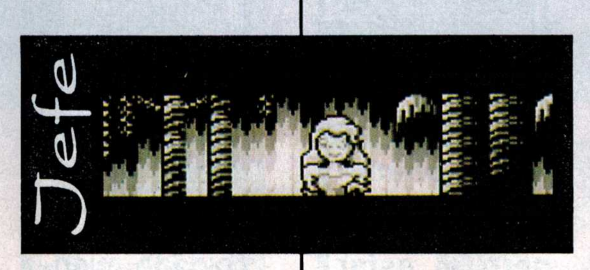
Si quieres bajar un poco el scroll agáchate y presiona Select.



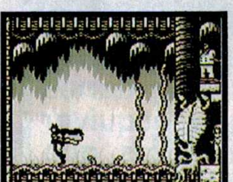
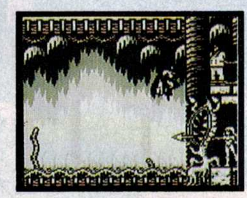
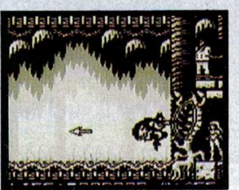
El piso se mueve para descontrolarte.

Las palmeras te disparan, así que si estás lejos, mejor utiliza bati-búmerangs.



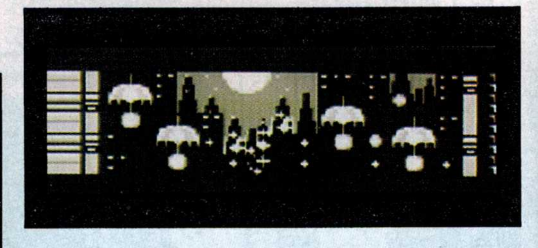


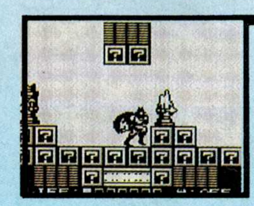
Poison Ivy se protege detrás de una feroz planta que te ataca con sus raíces que aparecen en cualquier parte del piso. Además Poison Ivy te arroja una lanza cuando te acercas.

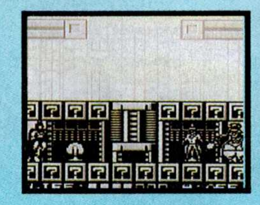
Episodio 4

En esta parte llueven paraguas explosivos.

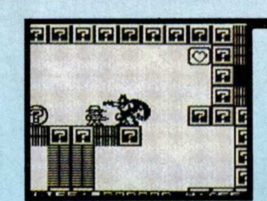





Aquí es un semilaberinto y al golpear los signos de interrogación aparece la salida, por lo tanto hay que evitar el estar dando vueltas en el mismo lugar.

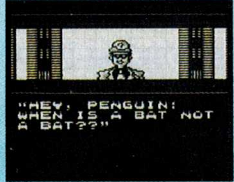


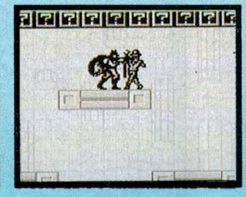
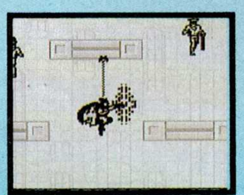
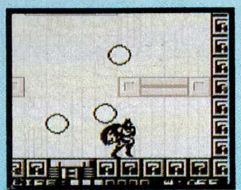
Estos enemigos te atacan con lanzas y al golpearlos se desvanecen, pero después de unos segundos se reincorporan nuevamente.



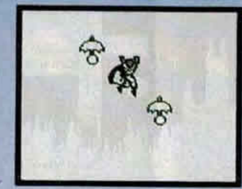
Estos enemigos se convierten en cuadros que rebotan por toda la pantalla.

Aquí te enfrentas a un enemigo que aparece en cualquiera de las 3 bases y cuando lo golpeas aparecen 4 imágenes de él que después se convierten en disparos que se lanzan hacia ti.

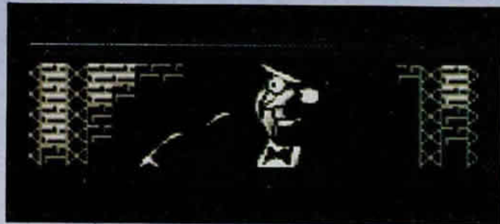


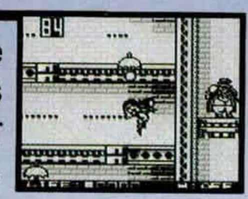


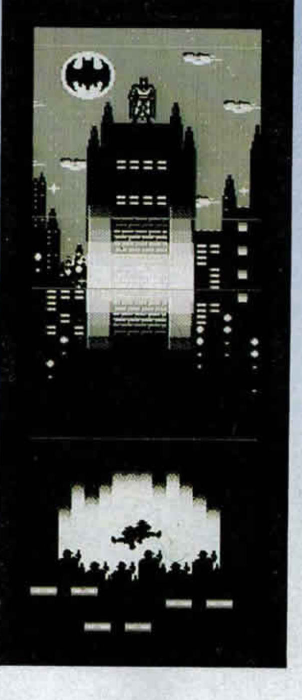


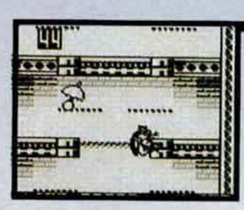
Mientras tanto Robin trata de alcanzar al Pingüino.
Esta escena tiene efectos de relámpagos.



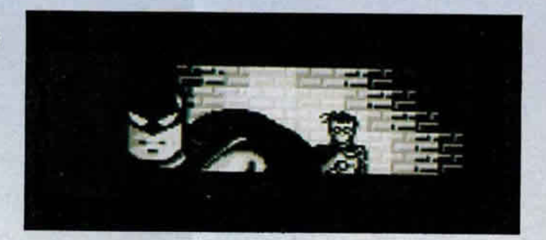
Robin tiene 90 segundos para alcanzar al Pingüino.

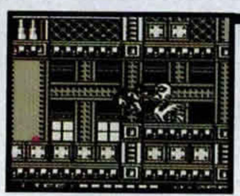




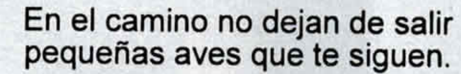


Lo difícil no es llegar sino esquivar los paraguas que van cayendo.

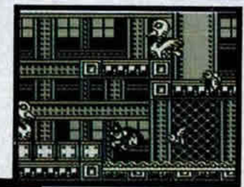




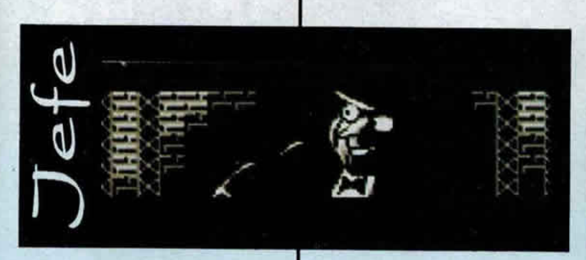
Ahora Batman se hace cargo de la situación. Estos enemigos se lanzan hacia ti en cuanto te acercas.



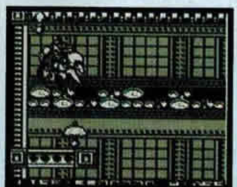
En el camino no dejan de salir pequeñas aves que te siguen.

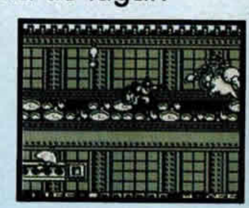


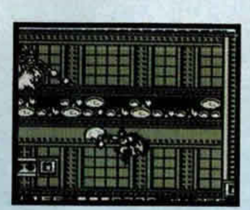
Jefe



El Pingüino no deja de lanzar paraguas explosivos además de disparar en diagonal y cuando te le acercas se cambia de lugar.







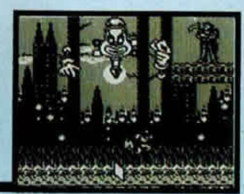
Episodio 5

Pero esto no es todo: un viejo enemigo regresa y ahora no será tan fácil derrotarlo.







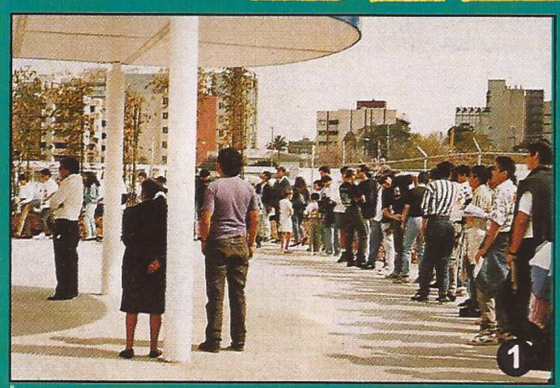


CONFIGURATION
BUTTON A..JUMP
B..ATTACK
DIFFICULTY
..HARD
CONTINUE .. 2
▶EPISODE .. 5

Si presionas Select en la presentación aparece un menú donde selecionas botones, dificultad y número de continues; pero si terminas el juego y entras a este menú además de todo lo anterior podrás seleccionar el episodio en que elijas comenzar.

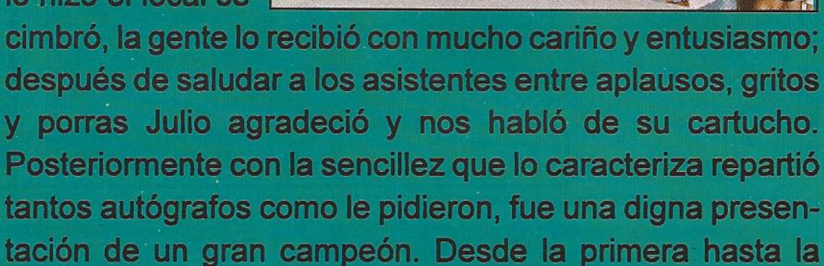
TERCERA MAGNA PRESENTACION

CHAVEZ



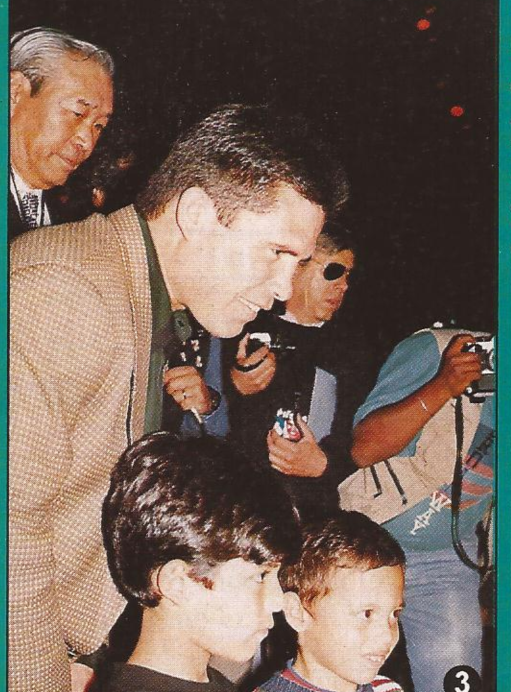
1

Los días 4 y 5 del pasado mes de Diciembre se llevó a cabo la 3a. Magna Presentación de Nintendo ITOCHU México y tu revista Club Nintendo, la cual estuvo sencillamente "magnífica" ya que en esta ocasión se organizaron lo super concursos de Street Fighter II Turbo y Mortal Kombat. En total fueron 6 grandes concursos y en todos ellos tuvimos oportunidad de ver a jugadores verdaderamente expertos. Este evento sirvió también como marco para la presentación del primer videojuego hecho en español para el mercado latinoamericano, ahora ya de todos conocido, "CHAVEZ" un cartucho de box en donde nuestro máximo representante de este deporte, Julio César Chávez, es el protagonista principal.

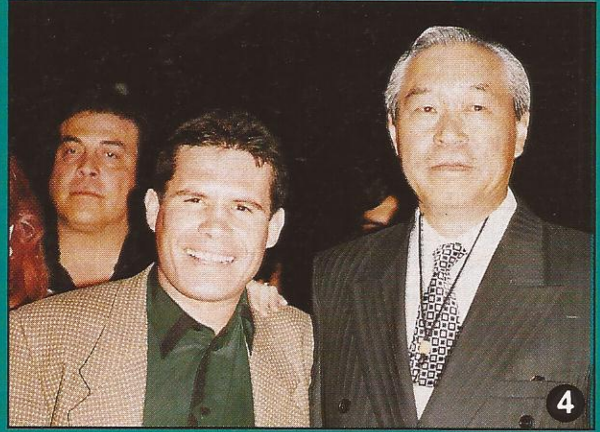


2

La tercera presentación del sábado repentinamente fue interrumpida... hubo cierto desconcierto ¿¡Qué estaba pasado!?... pues nada que nuestro campeón se estaba preparando para subir al escenario; cuando lo hizo el local se cimbró, la gente lo recibió con mucho cariño y entusiasmo; después de saludar a los asistentes entre aplausos, gritos y porras Julio agradeció y nos habló de su cartucho. Posteriormente con la sencillez que lo caracteriza repartió tantos autógrafos como le pidieron, fue una digna presentación de un gran campeón. Desde la primera hasta la última presentación la gente llegaba desde mucho antes para hacer largas colas para entrar, (FOTO 1) gracias a esta respuesta en todas las



3



4

SUPER CONCURSOS



MORTAL KOMBAT



5

presentaciones el salón se llenaba al tope (FOTO 2), eso sí con mucho orden y respeto entre videojugadores. El campeón J.C. Chávez subío al escenario con su pequeño hijo Julio, quien peleó algunos rounds con nuestro mini experto Edú Rodríguez (FOTO 3) ante la presencia del anfitrión Teruhide Kikuchi quien posó con J.C. para nuestra cámara (FOTO 4). Por otra parte durante cada pre-



sentación se realizaron concursos de SFII el sábado y MK el domingo, cada uno de los cuales con entre 800 y 1000 participantes (FOTO 5). En total hubo 18 ganadores quienes ganaron viajes todo pagado a Orlando Florida, Super Nintendos con super Scopes y Game Boys con Racing Sets. Nos llamó mucho la atención el pequeño Andrés Villegas quien cayó en la semifinal (FOTO 6) ante un concursante mucho mayor. Para Pepe Sierra y Gus Rodríguez no fue fácil... tuvimos que posar con las edecanes de Pepsi, pero ni modo, el trabajo es el trabajo (FOTO 7).

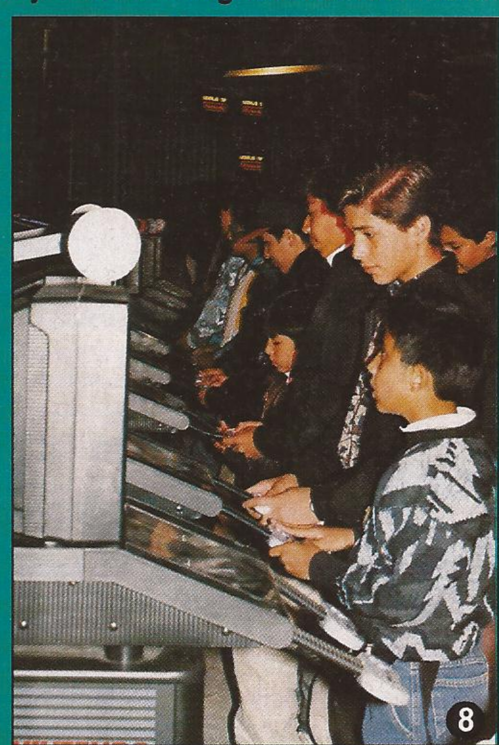

6

Organizar estas presentaciones es verdaderamente difícil y costoso y hacerlo en provincia complicaría mucho más, pero estamos pensando en algunas ideas para que podamos compensar a nuestros miles de seguidores en provincia tal como Tomás Morales de Colima, Col. y Eduardo A. Díaz de Veracruz, Ver. justamente nos lo piden.

¡Nos veremos en la próxima!



7


8

CURSO Nintensivo

BATMAN

Bueno más vale tarde que nunca. Uno de los Nintensivos clásicos que más nos han solicitado es precisamente éste. Desenpolva tu cartucho... ¡y a terminarlo!

ARMAS

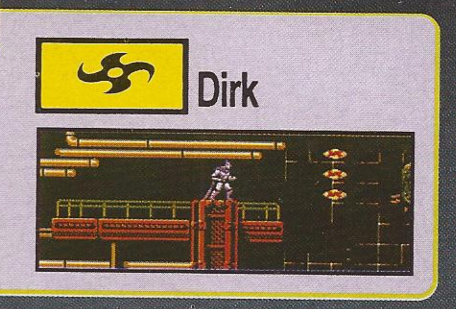
Boomerang



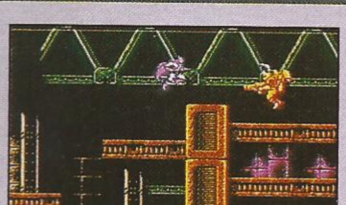
Pistola



Dirk

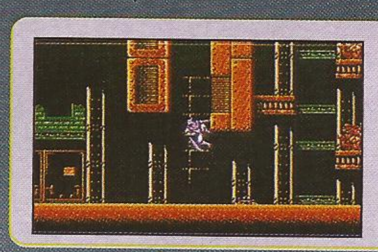




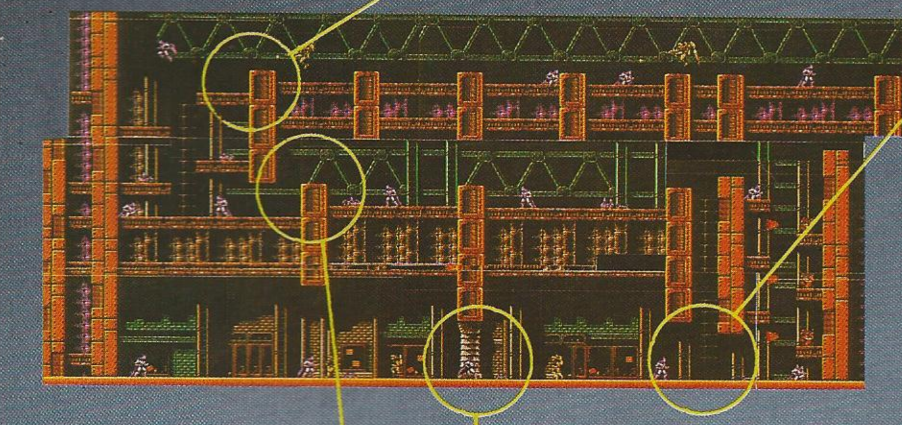


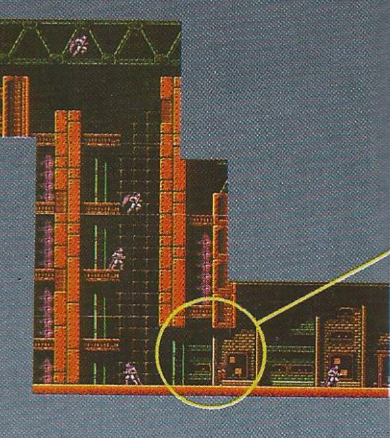
Cuando este enemigo te dispare permanece agachado y antes de que dispare nuevamente salta y lánzale un boomerang.



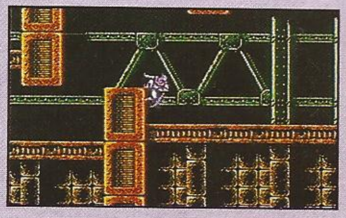


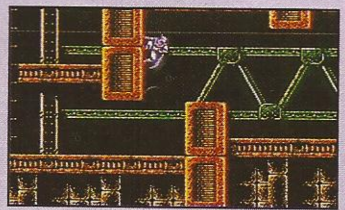
Trepa por el hueco que forman los muros.



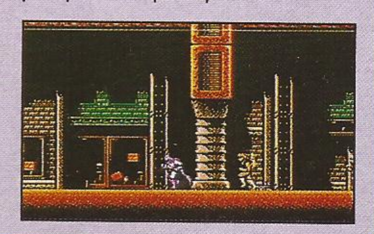


Rebota en las partes que indican las fotos para que desaparezcan los enemigos que salen más adelante.





Acércate un poco a las minas y aléjate para provocar que exploten.





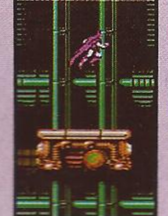


Presiona izquierda o derecha para avanzar.



Presiona abajo para agacharte.

Presiona A para saltar (dependiendo el tiempo que presiones el botón hará tu salto más alto).





Mientras estés en el aire junto a una pared puedes presionar A para rebotar con un salto (dependiento el tiempo que aprietes el botón hará tu salto más alto).



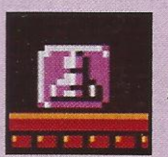
Presiona B para golpear o disparar tus armas (con Start cambias golpes o armas).



Cada vez que eliminas un enemigo obtienes un implemento.



Puntos



Armas



Energía

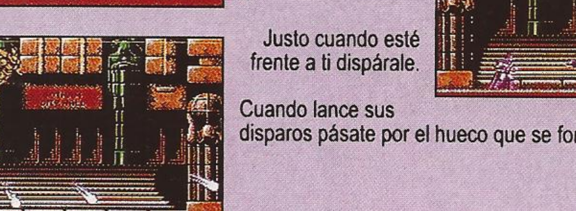




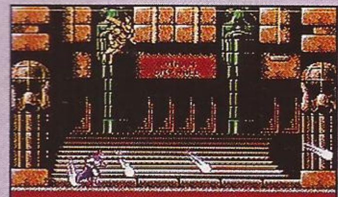
JEFE



Selecciona el arma Dirk y espera a que el jefe se lance hacia ti.



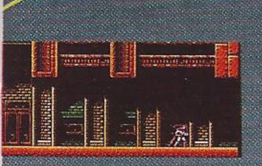
Justo cuando esté frente a ti dispárale.

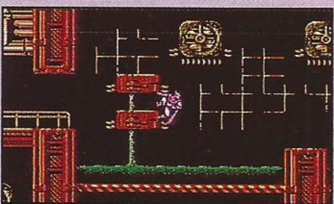


Cuando lance sus disparos pásate por el hueco que se forma entre uno y otro.



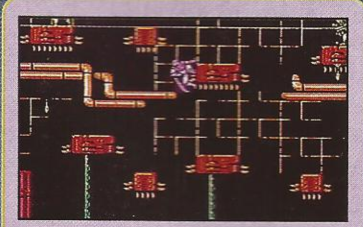
En cuanto caigas golpea a este enemigo para no darle oportunidad a que ataque.





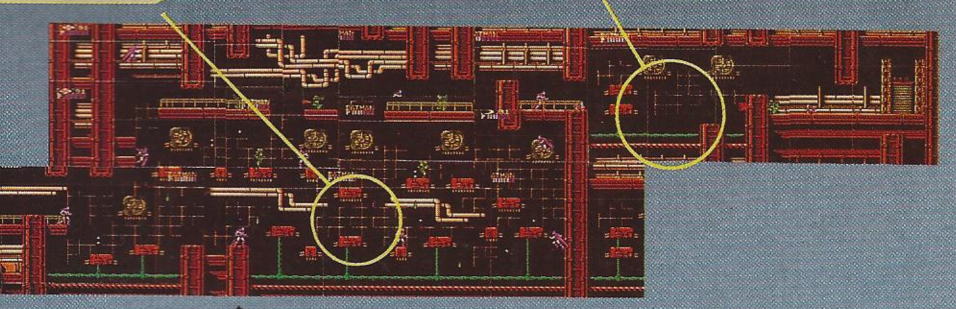


Déjate caer pegándote a la izquierda y después rebota como indica la primera foto para así llegar al otro lado.



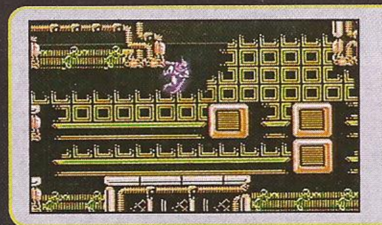
Aquí te ahorras un tramo si saltas como indica la foto.



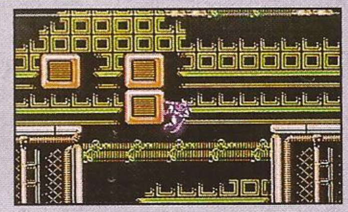




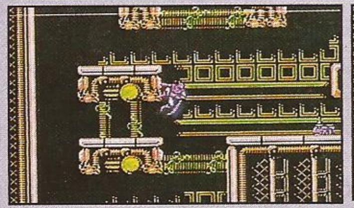


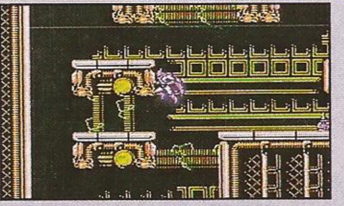


Cuando subas recuerda no saltar muy alto para no tocar el techo.

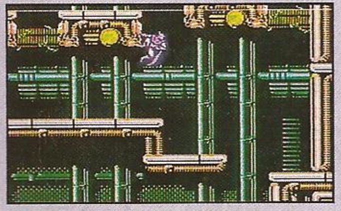


Déjate caer pegado a la izquierda y ya que pases por el bloque de abajo da un gran salto para alcanzar la orilla.

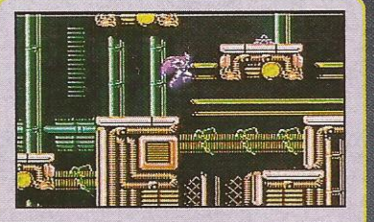




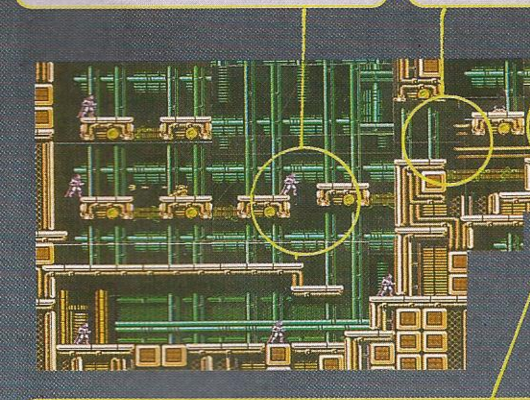
Déjate caer pegado a la izquierda y da un pequeño salto para llegar a la orilla sin tocar el techo.

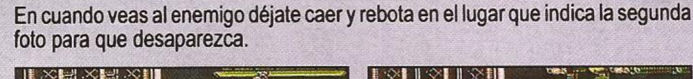


Salta como indica la foto para acortar camino.

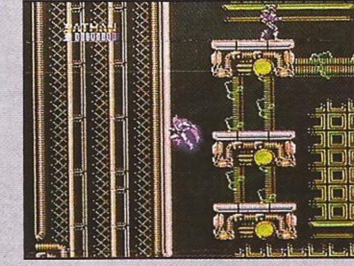


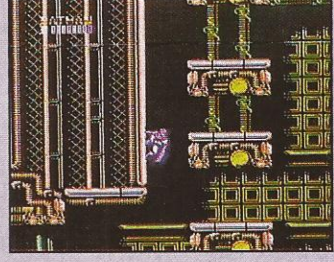
Salta vertical para provocar que la mina explote.

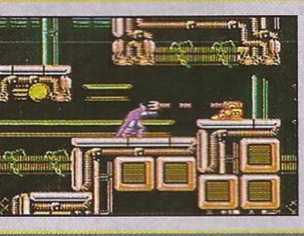




En cuando veas al enemigo déjate caer y rebota en el lugar que indica la segunda foto para que desaparezca.





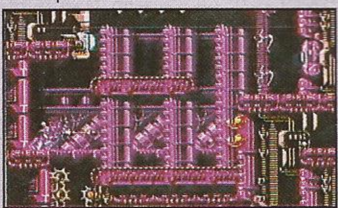


Mantente a la distancia que indica la foto dando golpes, así cuando te ataque el enemigo lo eliminas fácilmente.



JEFE

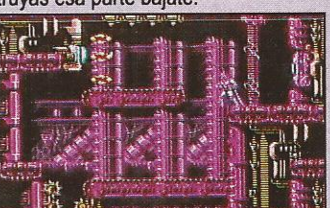
Agáchate, cambia a pistola y no dejes de disparar.

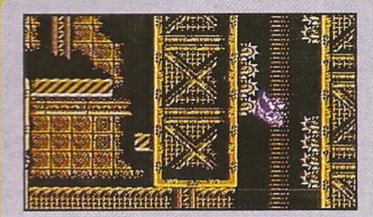


Cuando te dispare por abajo salta verticalmente los disparos.

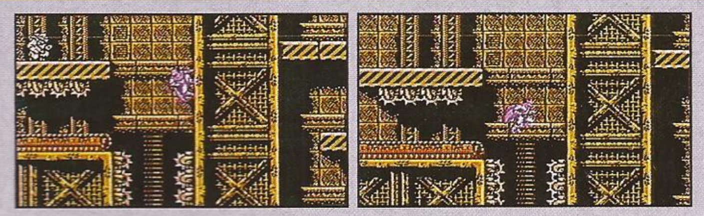


Colócate como indicamos y dispara con Dirk hacia la Izquierda; en cuanto destruyas esa parte bájate.





Déjate caer por el centro para que los engranes no te resten energía.

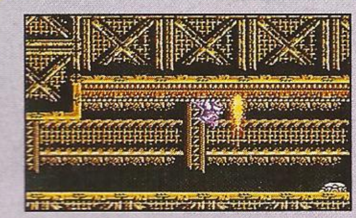


Rebota en la pared para llegar arriba y así sólo te dejes caer por el centro para no tocar los engranes.



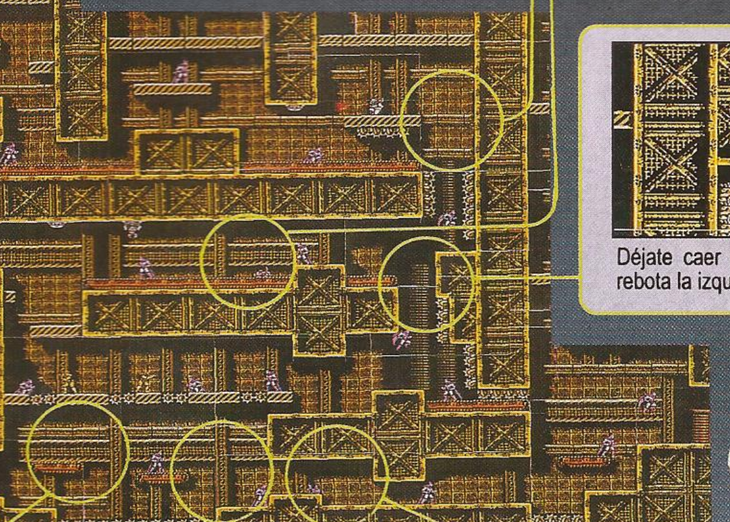


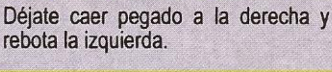
Es mejor si saltas la mina para pasar rápidamente.



Al ir por el riel, permanece agachado para que en cuanto aparezca el enemigo lo golpees rápidamente.



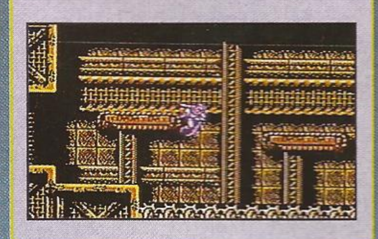




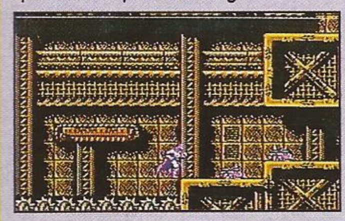
Déjate caer pegado a la derecha y rebota la izquierda.



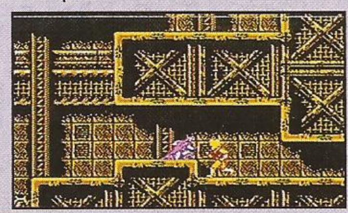
Pasando este riel déjate caer y rápidamente rebota para llegar al otro riel.



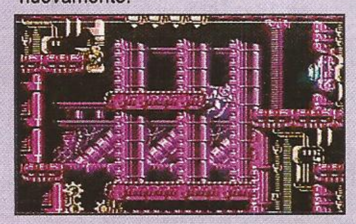
Aquí no saltes, sólo avanza y llegas a la orilla, pero calcula el momento para que no te toque el enemigo.



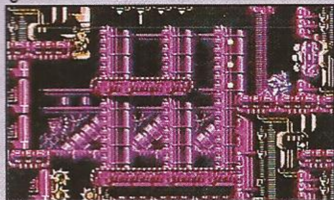
Aquí puedes quedarte a recuperar armas y energía con sólo regresarte aparecen nuevamente los enemigos, pero colócate como indica la foto por si fallas que no te toquen.



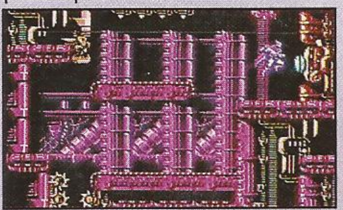
En cuanto veas la oportunidad súbete nuevamente.

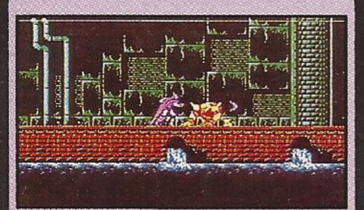


Para esquivar los disparos puedes agacharte o saltar verticalmente pero pegado.



En cuanto aparezca el punto azul golpéalo rápidamente.

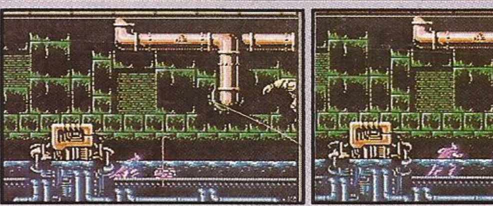




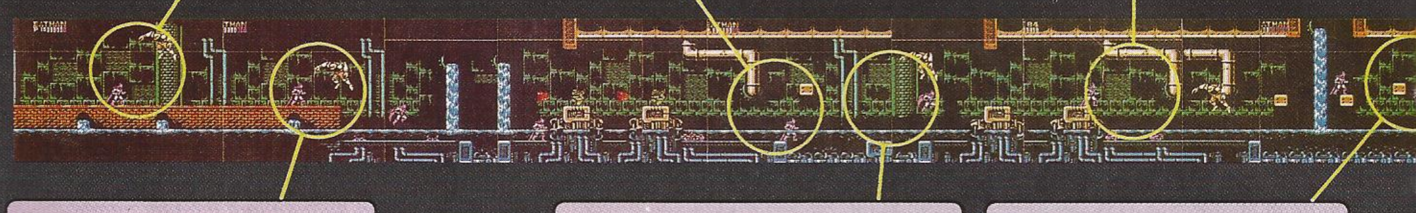
A estos molestos enemigos lánzales boomerangs.



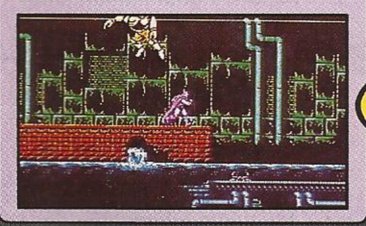
Da un salto vertical alto para alcanzar el tubo y de ahí llegar al bloque.



Con cuidado salta para caer donde indica la foto y así eliminar a los pequeños enemigos; después sin problemas elimina al enemigo grande con boomerang.



Si el enemigo salta hacia ti, pásate por debajo para seguir atacándolo del otro lado.

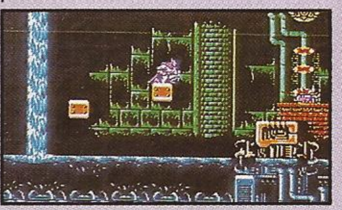


STAGE 3-1

Avanza hasta donde indica la foto, así el enemigo no te atacará; ahora salta al mismo tiempo que él y en lo alto dispara con Dirk.



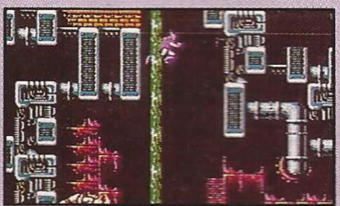
Con Dirk elimina al enemigo que está en movimiento y no se te dificulte el paso.





STAGE 3-2

Permanece rebotando de pared a pared hasta que el enemigo se pegue a la orilla izquierda.



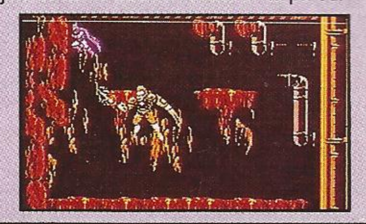


JEFE

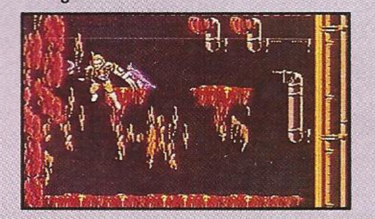
Para este jefe hay dos técnicas:

STAGE 3-4

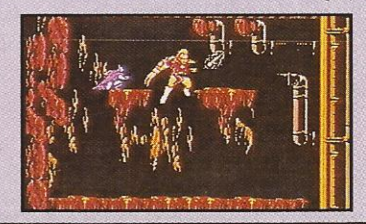
La primera es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti rebota en la pared.



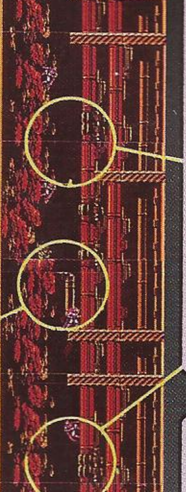
Lánzale boomerangs cuando salte vertical. Agachándote como se ve en la foto.



Ahora colócate como se ve en la foto y justo cuando salte atácalo con boomerangs. (Si se termina el arma esta técnica también funciona con golpes).





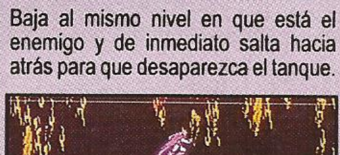


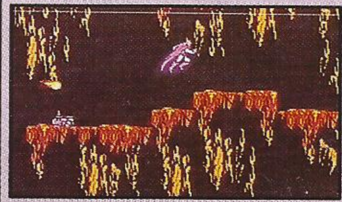


A este tanque atácalo con boomerangs.



En cuando deje de disparar el enemigo, rebota sobre la pared derecha y atácalo con golpes.



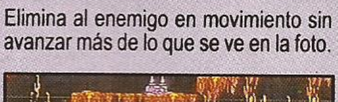


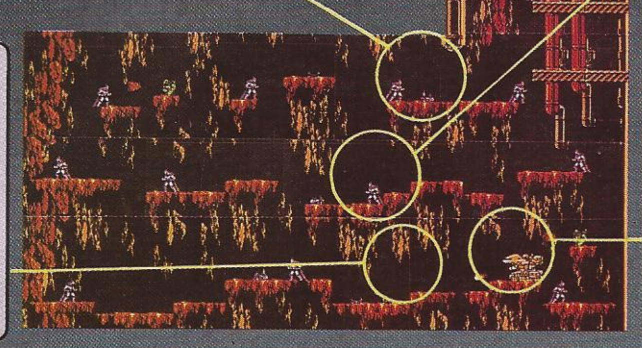
Al llegar a estos puntos, calcula acercarte lo más posible a los engranes con saltos cortos para después esquivarlos con saltos altos.



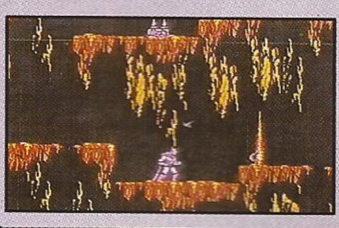
Aquí mantente eliminando a los enemigos que caen hasta llenar toda tu energía.

Baja al mismo nivel en que está el enemigo y de inmediato salta hacia atrás para que desaparezca el tanque.

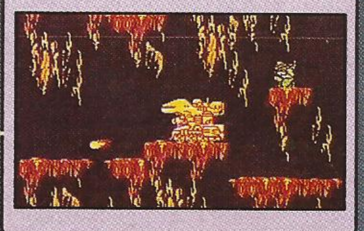


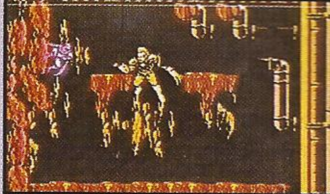


Elimina al enemigo en movimiento sin avanzar más de lo que se ve en la foto.



Esquiva los disparos del tanque saltando y atácalo con puros golpes rápidamente.

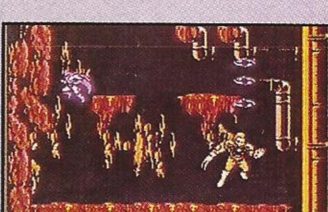




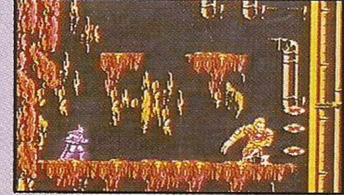
La segunda y más efectiva técnica es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti, rebota en la pared.



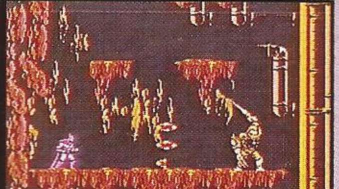
Dispárale con Dirk cuando salte vertical.



En cuanto salte al otro lado, déjate caer pero antes de tocar el suelo dispárale con Dirk..



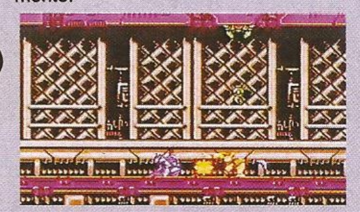




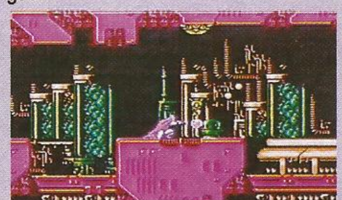
así se trabará dando saltos verticales y disparando hacia la derecha, mientras tú le disparas cuando caiga.

STAGE 4-1

A este enemigo atráelo hacia la izquierda para eliminarlo con boomerang fácilmente.



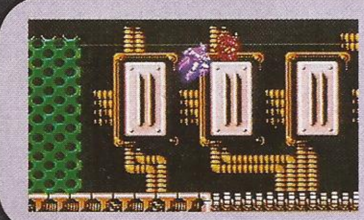
Recuerda recargar tu energía en cualquier lugar donde caigan estos enemigos.



Para eliminar a este enemigo es mejor dejarlo caer al hueco del piso.

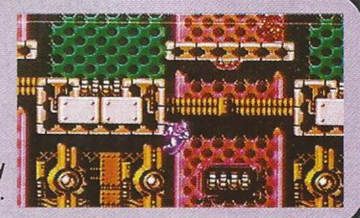


STAGE 4-2



Permanece rebotando con saltos cortos de lado a lado de los bloques y cuando el enemigo deje de disparar da un salto alto y golpéalo.

Para esquivar el bloque que está en tu camino, da un salto vertical y rebota sobre la pared como se ve en la foto.

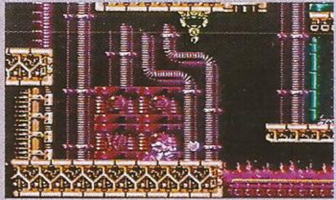


STAGE 4-3

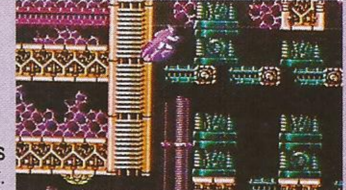


A estos enemigos no dejes de darles golpes rápidamente.



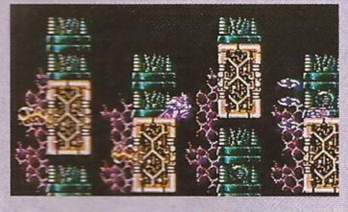


Aquí es obligatorio llenar tu energía porque el camino es largo y no encontrarás otro lugar para recargarte hasta llegar casi al final.

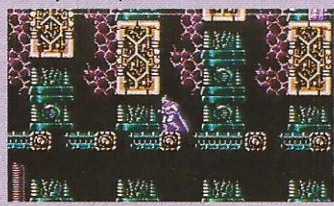


Aquí mantente dando saltos cortos y hasta que pasen los rayos comienzas a subir.

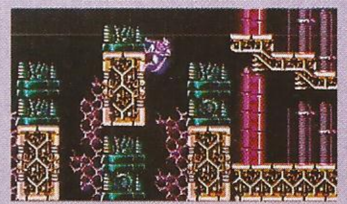
Elimina al enemigo que está adelante con Dirk.

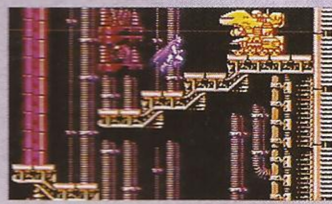


Déjate caer a los bloques y de inmediato camina hacia la izquierda poco a poco mientras calculas tu salto.



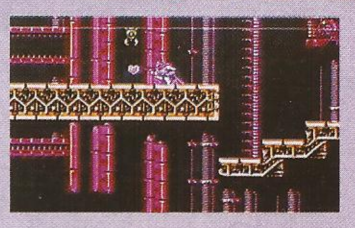
Ahórrate camino dando un salto como se ve en la foto.





Mantente agachado y en cuanto los tanques dejen de disparar lánzales boomerangs.

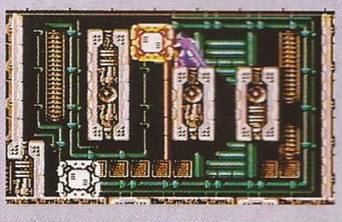
Aquí nuevamente recarga tu energía porque adelante está el jefe.



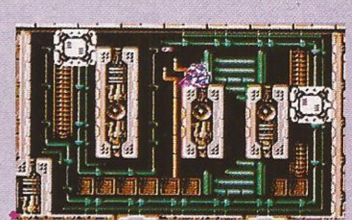
STAGE 4-4



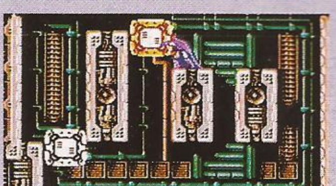
JEFE

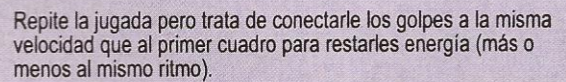


Rápidamente colócate donde indica la foto y no dejes de golpear a los enemigos cada vez que pasen junto a ti.



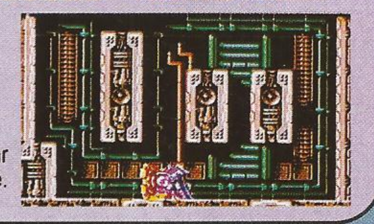
Agáchate para esquivar los disparos.



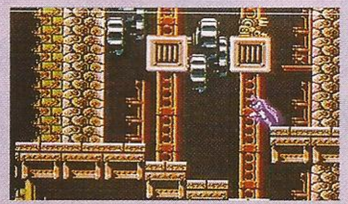


Repite la jugada pero trata de conectarle los golpes a la misma velocidad que al primer cuadro para restarles energía (más o menos al mismo ritmo).

Al destruir un cuadro déjate caer y no dejes de golpear rápidamente para que te traspase el cuadro sin dañarte.

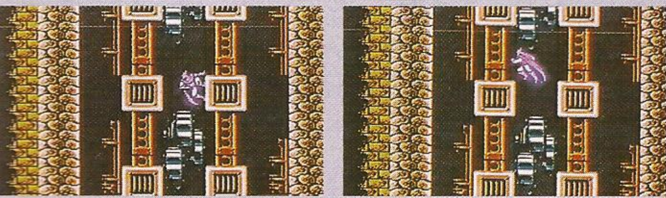


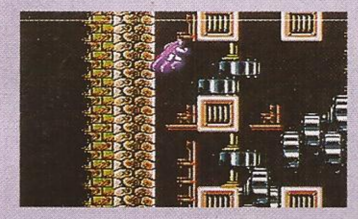


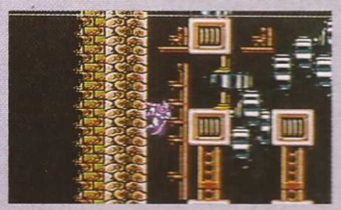


Para desaparecer a este enemigo sólo baja hasta el nivel debajo de los escalones.

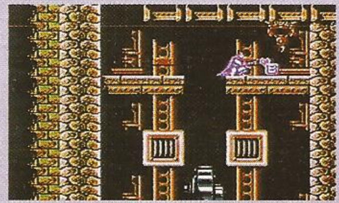
Para pasar este tipo de lugares déjate caer y rebota con un pequeño salto sobre el mismo bloque donde estabas parado.







Para desaparecer al enemigo de la primera foto déjate caer y rebota justo en el lugar que indica la segunda foto (esto lo puedes utilizar con los enemigos que están más adelante guiándote por el fondo).

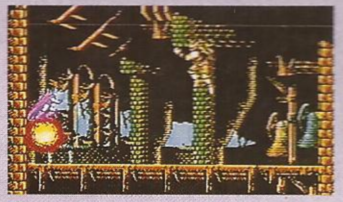


OJO Ultimo lugar para cargar; si deseas facilitar las cosas puedes usar la pistola.

Rápidamente cambia tus boomerangs y salta la bola de fuego que te lanza sin dejar de disparar en cuanto esté a tu alcance.

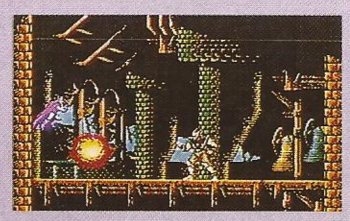
SUBJEFE

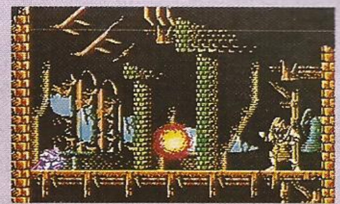






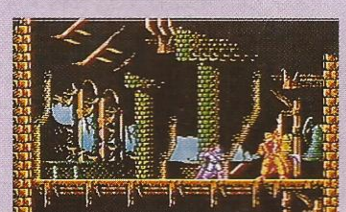






Después él salta hacia el centro de la pantalla y dispara nuevamente; de inmediato él salta a la orilla derecha para comenzar de nuevo su ataque.

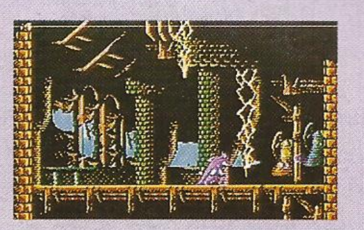




JEFE

Inmediatamente cambia a boomerang y colócate a la distancia que indica la foto sin dejar de disparar.

A esa distancia no te tocan los rayos.



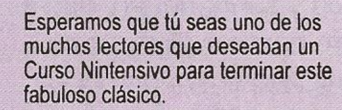


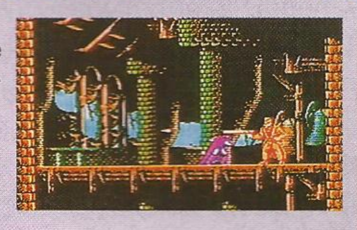


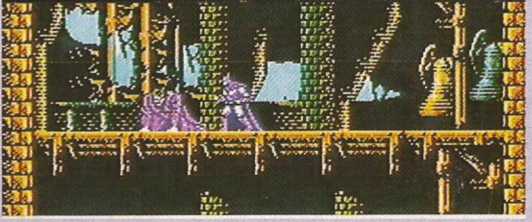
En cuanto corra hacia el otro lado, síguelo para colocarte a la distancia adecuada.



Recuerda que mientras no dejes de disparar no te hará daño.







Esperamos que tú seas uno de los muchos lectores que deseaban un Curso Nintensivo para terminar este fabuloso clásico.

EXTRA

Año 1 No. 2 FEBRERO 1994, Siglo XX México, D.F.

SE UNEN 2 GRANDES

El pasado 14 de diciembre el Presidente de Spectrum Holobyte y Ronald J. Bueche, Presidente de Micro Prose, Inc., anunciaron la aprobación de sus accionistas para unir a las 2 compañías dentro de la reunión anual de accionistas. Según los términos de esta asociación 8 de los 10 lugares en el consejo serán ocupados por directores de Spectrum Holobyte.

Spectrum HoloByte

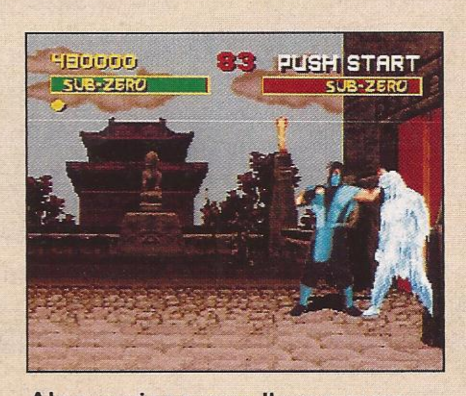
Dentro de la información que nos llegó vienen los nombres de los directivos de finanzas, áreas técnicas, etc. pero no creemos que sea muy interesante si se llama Frank, Barry o Gilman, lo que sí consideramos importante es la llegada de Micro Prose, empresa muy famosa en la computación, al mercado de los videojuegos a través de esta asociación con el licenciatario de Nintendo Spectrum Holobyte ya que esta compañía combinada desarrollará, dará licencias, publicará y comercializará software de entretenimiento interactivo para computadoras personales así como para consolas de videojuegos, donde obviamente está Super Nintendo.



Soldiers of Fortune: el más reciente título de Sperctrum Holobyte.

U.S.A. CONTRA LA VIOLENCIA

En nuestro vecino país del norte la opinión pública ha despertado contra la violencia excesiva que los rodea por todas partes como en libros, revistas, televisión y, obviamente, también videojuegos. Ya desde hace tiempo se empezó a hablar de Mortal Kombat (de Arcadia) pero al llegar a los videojuegos caseros fue cuando la bomba explotó. Actualmente casi todos los medios informativos dedican buen espacio y tiempo a hablar de esta violencia para presionar a las autoridades a tomar acción para que no exista violencia con la que los niños crezcan.



Algo curioso que llama nuestra atención es que Mortal Kombat de Super Nintendo, con todo y su ausencia de fatalities y sangre fue favorito sobre otros títulos y otros sistemas que sí tienen sangre y fatalities. Como recordarás en nuestro número anterior lanzamos una pregunta para la sección El Tema del Mes, cuyos resultados publicaremos en nuestro siguiente número. Por otra parte nos pareció increíble que en Japón, donde se caracterizan por tener juegos con detalles mucho más violentos se prohibió que Mortal Kombat (el cual es un juego americano) llegará allá con sangre y fatalities. Raro ¿No crees? Ahora sólo basta esperar también qué comentarios se puedan despertar acerca de la reciente aparición de Mortal Kombat II en Arcadia, ya que es un título mucho más violento y sangriento (y que a nuestro parecer algunos de los fatalities están un poco exagerados).



JURASSIC PARK
VIA AIR MAIL
STREET FIGHTER
NINTENDO
CLUB NINTENDO
PASTELAZZI #838
COL. DEL VALLE
C.P. 03100 MEX. D.F.
MEGA MAN X
SUPER NINTENDO
KONAMI
NFL
MEGA MAN 5
SUNSOFT
TAKARA
CAPCOM
GUADALAJARA, JALISCO
BART VS
SUPER MARIO
F-ZERO
THE NEW CHALLENGERS
Nintendo


MEGA MAN X
CLUB
Nintendo

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tu tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.



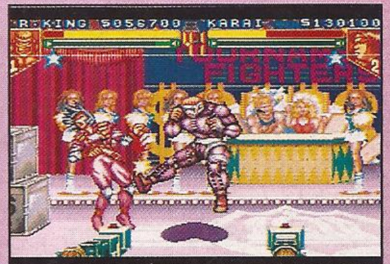
Si calificaramos los trucos, seguramente este ganaría como el truco más raro en cuanto a su forma de sacarlo.



Para lograr este raro truco, tan solo tienes que apagar y prender rápidamente tu SNES; revisa "OPTION" y si ya puedes seleccionar una cuarta velocidad y 10 créditos es que lo lograste.

Ahora selecciona "VS. Mode" y podrás jugar con los jefes (están entre Cybershredder y Leonardo).





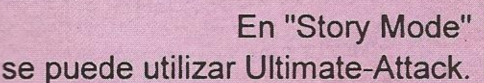


Las escenas de los jefes ya las puedes seleccionar también.









En "Story Mode" se puede utilizar Ultimate-Attack.

Nota: Ya nos había llegado el truco pero no lo incluimos porque no nos salía, pero Arturo Alejandro nos lo envió también y fuimos a verificarlo a su casa. Una vez que lo vimos "con nuestros propios ojos" decidimos publicarlo, aun cuando en nuestro Super Nintendo nos costó mucho trabajo, lo cual significa que tal vez en tu SNES sea muy difícil de lograr o por el contrario extremadamente fácil. Lo que sí te aseguramos es que sí sale, y como prueba aquí están las fotos. ¡Mucha Suerte!

JOSE ANGEL GARZA Y ARTURO ALEJANDRO SANCHEZ RICO

EL TEMA DEL MES

LA RAZON #1 PARA SER MEJORES

Atte.
Su admirador numero ¿1?

Se despide su lector No 1
CARLOS RODRIGUEZ AGUIRRE.

se despide su lector numero 1
Oscar Romero Gonzales

Rodrigo Segoviano Ramírez

Su admirador #1
Omar Morales Ortiz

Su amigo y lector numero 1
Joel Cossio Mondragon

ATT su fan No.1
José Ulises Alonso Reyes

SE DESPIDEN SUS LECTORES NÚMERO UNO:
DANIEL TORRES VILLANUEVA.
Y B.A.D

Les mando saludos, su lector #1
Yaccobi Valencia G.

Su lector No. 1
Cesar E. Padilla Santos.

se despide su lector #001
Héctor Trinidad Ramírez

se despide de Clubnintendo su lector #1
León FCO Jimenez Aldaba.

EL ADMIRADOR NUMERO 1
FRANCISCO RAMOS ROJAS.

Se despide su admirador #1:

Su Amigo #1
Alfredo Soto Romero

José Marcos García

Se despide su lector número 1:
The Joker

Su lector n.1
(no acepten imitaciones)
Roque Iván

Se despide su lector #1
Luis Guillermo Díaz R.
ALF.

SU LECTOR # 0187122...
JUAN DELGADO MORENO (DEMO)

su lector número 1.
CARLOS A. PEREZ NAJERA

Alfonso Portho's AP #001

su lector No. 1
NACHO

Se despide su amigo y lector No.#1:
CARLOS SARMIENTO SALAS

quiero que sepan que soy su admirador numero 1000,000,000,000,000,000,000,000.
les escribio Tarik Toledano Thompson

Se despide su lector numero #1.

Mauricio Gonzalez Sanchez

Se despide su admirador #1.
DaE.

Se despide su amigo y lector #1
CAPITAN BLUE FALCON.

Eleazar Salazar Sosa (E.S.S.)

Su lector #1

UNA VES MAS SU LECTOR NUMERO I

su #1 en ver su revista.
J. Ramon Sabs

Su lector núm. 1
Jesús A. Rios

JOSE CARLOS VAZQUEZ PARRA.

Su siempre amigo y lector #1
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO JACKSON

uno de sus primeros lectores
Cesar E. Padilla

su admirador numero 1:
Josué Edgar Miranda Sánchez [redacted]

Se despide su fan #1

su verdadero lector #1
Edgar Antonio Valdés Porras

su lector Numero 1
Gregorio Moreno

Se despide su admiradora número "1"
Ana Lidia Galindo Ramírez.

La razón #1 para sentirnos orgullosos y esforzarnos más eres tú, nuestro lector #1.



por: Peke Vázquez

En el número pasado dejamos pendiente la explicación de "datos binarios". La siguiente información podrá parecer muy complicada y difícil de entender, pero en realidad no lo es tanto, sólo tienes que poner mucha atención desde el principio. Si necesitas ayuda recurre a algún adulto, a un maestro de matemáticas o a algún cuate que sea bueno para los números.

Esta información no sólo puede servir de base a quien desee programar videojuegos, sino también a los que les guste la computación quieran adentrarse a esta tecnología que avanza a pasos agigantados. De hecho prácticamete cualquier actividad requiere de la computación, hoy en día.

Algunos lectores nos han dado datos de escuelas donde enseñan a programar videojuegos, pero esto es algo muy serio como para que nosotros pudiéramos recomendar alguna. De cualquier forma tenemos la opción de estudiar Computación, Electrónica Digital o Informática, con lo que podemos desarrollar programas para uso propio (aunque no para SNES).

Si te das cuenta muchos de los programas que hay para computadora manejan gráficas y sonidos que, sin ser videojuegos, utilizan los mismos principios. Es decir, que si quieres ser programador, necesitas estudiar computación y de ahí dar el salto para programar videojuegos.

Al estudiar computación en muchas escuelas lo que se estudia es, por ejemplo, cómo usar programas de "hojas de cálculo" (para realizar operaciones más rápido) "procesadores de texto" (esto es importante pues al hacer el manual de un videojuego es muy cómodo el poder editar textos a nuestro antojo) de dibujo técnico, etc. que nos dan una herramienta para tener mejores trabajos. Es decir, que si quieres ser periodista, por ejemplo, debes de dominar los programas de procesadores de textos. Aquí en Club Nintendo lo que ves de texto en tu revista fue hecho precisamente con un procesador de textos.

Estas escuelas de computación te enseñan a usar otros programas que fácilmente puedes dominar leyendo sus manuales. La diferencia es que al estudiar programación aprendes el **lenguaje de máquina o código de máquina.**

¿Qué es **Lenguaje de Máquina**?

El lenguaje de máquina son las instrucciones que se le dan a la computadora para que realice lo que queremos ya sean operaciones matemáticas, gráficos, sonidos, etc. Y este es el lenguaje nativo de todas las computadoras; con este lenguaje todo lo que queramos realizar lo logramos con más rapidez (algo muy importante para videojuegos).

Seguiremos hablando de esto en el futuro ya que es muy extenso, pero antes necesitamos dominar los **datos binarios** para poder empezar por donde se debe empezar: por el principio.

Al hablar de **Datos Binarios** estamos entrando de lleno a la electrónica digital de todas las computadoras.

> **NOTA:** *El cero en computación se escribe "Ø" con una raya atravesándolo, porque a la hora de revisar tus programas puede teclearse una O en vez de Ø. De ahora en adelante el cero lo escribimos como los profesionales.*

Las computadoras en su C.P.U. o cerebro no trabajan con números decimales como estamos acostumbrados nosotros, sino que realizan todas sus operaciones con **números binarios**.

La numeración binaria utiliza 2 números: el **Ø** y el **1** y en computación un bit es como un casillero donde se deposita cualquiera de estos 2 números.

Como ejemplo pondremos un foco.

● = OFF = APAGADO = CERO

☼ = ON = PRENDIDO = UNO

Es decir que en un bit los únicos estados que puede haber son 2: Apagado (**Ø**) ó prendido (**1**).

bit **Ø** = APAGADO

bit **1** = PRENDIDO

Ahora para entender el sistema binario nos basaremos en el sistema decimal y el ejemplo es:

Hay algunas audiocaseteras o videocaseteras que tienen un contador de pulgadas por segundo (en inglés las siglas son I.P.S., Inches Per Second)

con el que puedes localizar tus canciones preferidas. Y cuando vamos en el número 99...

0 9 9

si dejamos correr el audiocaset pasa a 100

1 0 0

¿Qué fue lo que pasó en este sistema decimal? Que los dos 9's tuvieron un RESET (borrado a cero) en las unidades y las decenas, pero en las centenas hubo un carry (acarreo) de 1 ó más fácil sumemos 99 + 1

99
+ 1
Ø

En la posición de las unidades 9 + 1 dan 10, pero ponemos el cero y "llevamos una"; cuando ponemos el cero hicimos un reset (borrado a cero) y cuando decimos "llevamos una" hacemos un acarreo (carry)...

ØØ

después en la posición de las decenas como llevamos una (carry o acarreo) sumamos otra vez 9+1 que llevábamos da 10, otra vez en la posición de las decenas dejamos Ø (reset o borrado a cero) y llevamos una (carry o acarreo) y este acarreo lo ponemos en la posición de las centenas.

1ØØ

Si este sencillo ejemplo lo entiendes, vamos por buen camino para lo que sigue.
En el sistema decimal los diez números son del Ø al 9 y el acarreo sucede después del nueve.
En el sistema binario como vimos sólo son dos números y el acarreo sucede después del uno.
Veamos esta tabla y despues la explicamos:

TABLA "A"

Numeración Binaria		Numeración Decimal
0000	=	0
0001	=	1
0010	=	2
0011	=	3
0100	=	4
0101	=	5
0110	=	6
0111	=	7
1000	=	8
1001	=	9
1010	=	10

Sumaremos en **Sistema Binario** 1 + 1

ØØØ1=1
+ØØØ1=1
Ø
ØØ1Ø | 2

uno + uno = cero (reset ó borrado a cero) y llevamos una (carry)... en el siguiente bit como llevamos una y si checamos en la Tabla "A" el 0010 binario en decimal es 2 comprobando que en el sistema decimal 1 + 1 es dos.

Así se hacen las operaciones en nuestro NES, SNES y GB; cada vez que obtengas una vida extra en Mario Bros. se estará realizando esa suma en sistema binario.
Ahora ¿qué pasa cuando sumamos 2+1 en sistema decimal? la respuesta la sabemos, pero en binario vamos a comprobarlo

ØØ1Ø=2
+ØØØ1=1
1
ØØ11 | 3

Cero + uno da uno, no hay reset ni carry y lo ponemos,... en el siguiente bit, uno + cero da uno, tampoco hay reset (borrado a cero) ni carry (acarreo) y lo ponemos.
Lo checamos en la Tabla "A" y nuestro resultado binario ØØ11 es 3 en decimal comprobando que 2 + 1= 3

Por último veremos el famoso 2 + 2 decimal en sistema binario.

ØØ1Ø=2
+ØØ1Ø=2
Ø
ØØ
Ø1ØØ | 4

En la 1ª posición cero + cero = cero. No hay carry (acarreo) y lo ponemos.
En la 2ª posición ó bit uno + uno = cero hay reset (borrado a cero) y se lleva uno carry (acarreo) ponemos el cero.
En la 3ª posición ó bit, cero + cero = cero más una que llevábamos = uno lo ponemos.

Checamos nuestro resultado en la tabla uno y Ø1ØØ es 4 decimal comprobando que 2 + 2 = 4

Esto es lo que realiza el CPU o cerebro de nuestro NES, SNES y GB: **Operaciones Binarias.**
Ya explicado esto, algunos se preguntarán qué son esos ceros adicionales en el sistema binario.
Bueno, como recordarás en el Dicciomario Técnico un bit es una unidad de información donde se utilizan 2 números: el uno y el cero, pero para poder representar el cero (decimal) en la Tabla "A" utilizamos 4 bits porque el ejemplo contra el sistema decimal sólo llegamos hasta el número 10 y necesitábamos esos 4 bits para poderlo explicar en sistema binario.
Hace mucho hubo computadoras de 4 bit y se siguieron desarrollando hasta 8-bit, 16-bit, 32-bit y 64-bit.
Nos dedicamos por el momento a las de 8-bit porque para poder entender todo este lenguaje técnico nos basaremos en su medida estándar: **el byte**.
Un byte (se pronuncia bait) es la unidad de información compuesta de 8 bits.

Antes de seguir con esto es importante no olvidar al cero como un número más pues en computación y programación de videojuegos es indispensable.

Para comprobar por qué en Legend of Zelda se pueden recolectar sólo hasta 255 rupias avanzaremos hasta el byte,: un byte tiene 8 bits y sus posiciones se definen así:

BYTE

	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit
Posiciones del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø

Aunque llega hasta el número 7 recuerda al cero; del cero al 7 hay 8 números o sea, ocho posiciones de derecha a izquierda siguiendo el patrón de nuestra numeración decimal, cada posición de bit tiene una potencia de 2 es decir:

TABLA "B"

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Potencia de 2	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	$2^Ø$
Resultado decimal	128	64	32	16	8	4	2	1

NOTA: *La potencia de un número se presenta con un pequeño número arriba a su derecha e indica cuántas veces hay que multiplicar el número por sí mismo, o sea:*

$$2^2 = 2 \times 2 = 4$$

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$$

Entonces cada vez que pongamos un uno (ó prender ese bit) en el byte estaremos representamos con el sistema binario un número decimal. Prendamos varios bits para explicar mejor esto.

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø	Num. decimal
Un byte	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø	Ø	= 4

Lo vemos en la Tabla "A" y es 4 y si lo checamos en la Tabla "B" el uno está en la posición de bit Nº 2; y la potencia de 2 en esa posición es $2^2 = 2 \times 2 = 4$ y comprobamos que estamos en lo correcto.

Si prendemos otro bit en la posición del bit Nº 3 tenemos:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Un byte	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	Ø	Ø

El bit de la 2ª posición sabemos que nos da como resultado 4 según el ejemplo anterior y el de la 3ª posición su potencia de dos es $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$; entonces sumamos 8 + 4 y nos da 12 . Entonces representamos el número binario ØØØØ11ØØ como 12 decimal. Ya como que se vuelve más fácil ¿no?.

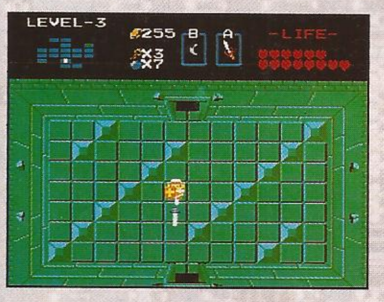
Entonces si llenamos con "unos" todas las posiciones de los 8 bits ¿qué tendremos?

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Un byte	1	1	1	1	1	1	1	1

No tienes que realizar todas las potencias de 2 de cada posición del bit; únicamente utiliza el tercer renglón de la Tabla "B" o sea sus valores decimales para descubrir qué número decimal hay en este ejemplo:

Como todos tienen uno, todos están prendidos, lo único que tenemos que hacer es sumar los valores decimales en la Tabla "B" tendremos:

En la posición	BYTE		DECIMAL
bit 0	1	Prendido =	+ 001
bit 1	1	Prendido =	+ 002
bit 2	1	Prendido =	+ 004
bit 3	1	Prendido =	+ 008
bit 4	1	Prendido =	+ 016
bit 5	1	Prendido =	+ 032
bit 6	1	Prendido =	+ 064
bit 7	1	Prendido =	128
			= 255



¡O sea que los programadores de Legend of Zelda utilizan un byte para recolectar rupias!

A los futuros programadores les dejaremos dos números binarios por resolver:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
1er. Ejemplo	1	Ø	1	Ø	1	Ø	1	Ø
2o. Ejemplo	Ø	1	Ø	1	Ø	1	Ø	1

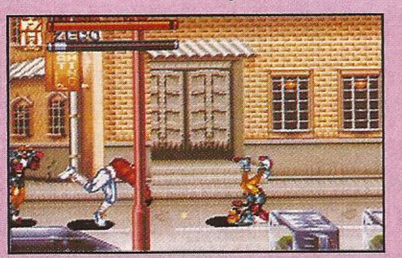
(Solución en la última página)

Aplicando estos conocimientos entenderás mejor el sistema de datos binarios que se usan en todas las computadoras incluyendo nuestro NES, SNES y GB.

BRAWL BROHTERS

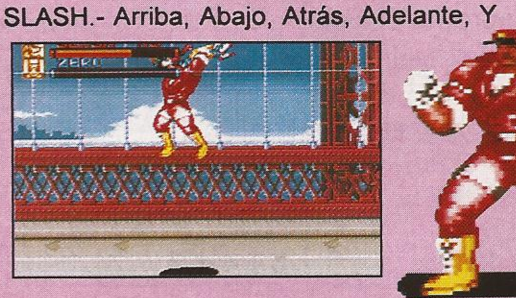
Normalmente tú causas poco daño a tus enemigos cuando los agarras y avientas, pero si al agarrar a un enemigo realizas la secuencia que indicamos por personaje, lo arrojarás como si estuvieras en Angry Mode.

HACK.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



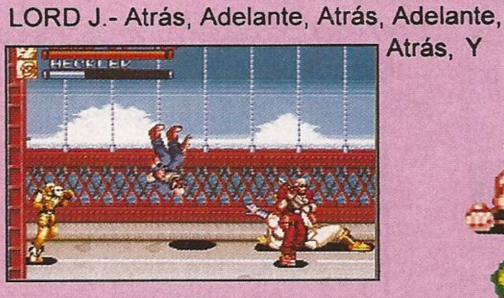


SLASH.- Arriba, Abajo, Atrás, Adelante, Y

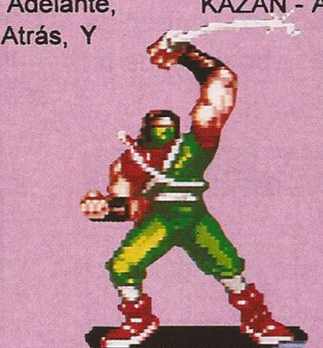


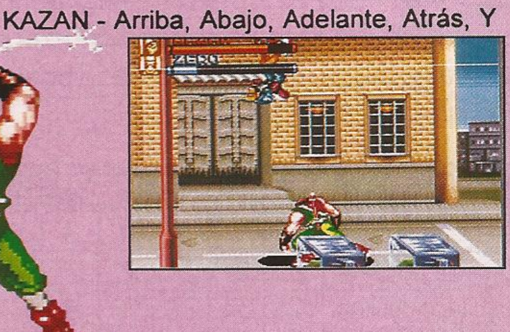
LORD J.- Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Atrás, Y





KAZAN.- Arriba, Abajo, Adelante, Atrás, Y





WENDY.- Arriba, Abajo, Adelante, Y





Jonathan Ricardo Moller

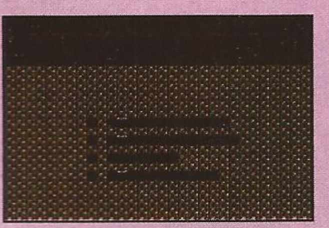
S.O.S.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

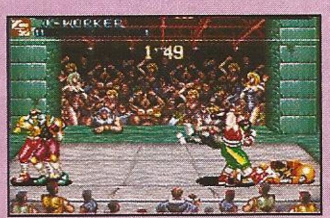
Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

Cuando prendes tu juego, y aparece el título de "Jaleco" presiona rápidamente y en orden los botones B, A, X, Y, hasta que desaparezca esta pantalla; si lo hiciste bien verás que en lugar del título habitual verás muchos caracteres extraños, esto querrá decir que entraste a la versión japonesa de este juego (Rushing Beat Run); aquí verás que hay varios cambios nuevos como en los nombres de los personajes, que ya no hay laberintos y en vs. Mode hay una nueva opción conocida como Time Attack. 4F









Para hacer aparecer la pantalla de presentación debes presionar Start una vez, después 3 veces Abajo y Start de nuevo para entrar a opciones; al salir verás la pantalla de presentación original. FALTAN NOMBRES

FATAL FURY 2 (SNES)



Normalmente en este juego tienes solamente 8 personajes a escoger pero si quieres escoger a los jefes para jugar sólo haz lo siguiente.

Al prender o resetear tu SNES y aparezca la pantalla de Takara espera a que suene una peculiar tonadita; entonces introduce el siguiente código: B,A,X,Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R (lo puedes hacer un poco lento y no hay problema); si el código fue introducido correctamente oirás el peculiar "O.K." de Terry Bogard. Ahora podrás escoger a cualquiera de los cuatro últimos jefes y jugar con ellos como si estuvieras en Fatal Fury 2 "Champion Edition" (¿te has fijado como nos gusta usar este término?), esto lo podrás hacer en 1P vs. Computer y terminar el juego con ellos o simplemente en 1P vs. 2P; por cierto aquí te decimos cómo hacer los poderes de cada jefe:







Billy Kane:
Pole extension: Izquierda (por 1.5 segundos) Dercha + X o Y
Pole interception: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5 segundos) Diagonal Arriba Derecha + X o Y

Axel Hawk:
Fire Punch: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,
Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y
Smash Punch: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5. segundos) Derecha + X o Y

Wolfgang Krauser:
High Fire Ball: Abajo, Diagonal Izquierda Abajo, Izquierda + X o Y
Low Fire Ball: Abajo Diagonal Abajo Izquierda, Izquierda + B o A
Kaiser Wave: Derecha, Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

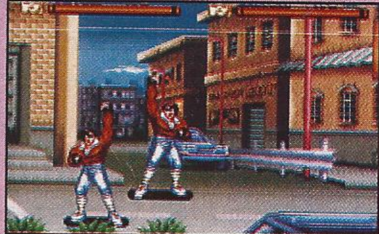
Laurence Blood:
Bloodest spin: Izquierda (por 1.5 segundos) Derecha y X o Y
Sword Attack: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,
Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y
Bloodes Cape: Abajo (por 1.5. segundos) Arriba + B o A

Laurence Blood:
Whirldwind: X ó Y repetidamente
Somerssaut Kick: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + B o A

Si dos jugadores quieren jugar con el mismo personaje e aquí la solución (pero sólo se puede con Hack, Wendy y Kazan); cada jugador deberá posicionar el cursor en el personaje de al lado del que vayan a escoger (como se ve en la foto 1) entonces al mismo tiempo los dos deben señalar al personaje; si lo hicieron bien uno de los cursores desaparecerá, entonces presionen X para seleccionar su personaje y eso es todo, pero cuidado de no confundirse.







AUTOGOLES A TU FAVOR



Para lograrlos debes tener el balón en tu poder y dirigirte hacia tu portero, pero tienes que estar perfectamente alineado con él e invadir el lugar donde está parado de tal manera que tan sólo se vea uno como se muestra en la foto y después simplemente presiona el botón A para anotar el autogol pero lo agregan a tu marcador.

SELECCION DE TIEMPO

Tú puedes controlar la duración de los partidos. Antes de empezar deja presionado Select y presiona el botón A. Dependiendo los minutos que quieras que dure el partido; así que si lo presionas 1 vez el partido durará 1 minuto o si lo presionas 9 ó más el partido durará 9 minutos (que es el máximo).





TIROS EXTRAS

Esta jugada no es tan fácil pero es de gran utilidad cuando se te terminan los tiros de fantasía. Colócate entre tu portería y la media cancha, pero fuera del campo (de preferencia en la parte inferior de la pantalla) entonces pides que te manden pase con el botón A (de preferencia a los jugadores de la parte superior de la pantalla), y cuando el balón esté casi sobre ti presiona al mismo tiempo Arriba, A y B; entonces se escuchará el sonido de cuando el balón sale de la







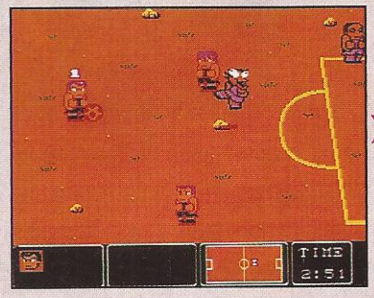
SALTA LAS PIEDRAS





Para que tu saltes las piedras tienes que hacer lo siguiente; haz el truco del tiempo (Select y A) para que dure tan sólo un minuto. Comienza un juego en vs. match mode, selecciona la cancha con piedras (Bumpy), selecciona los equipos que quieras, deja que se termine el tiempo y sin resetear comienza un juego en Tournament Mode y selecciona a Argentina, así verás que tu equipo puede saltar las piedras y el oponente no.

MANUEL GAMBOA "UNICORNIO"



WORLD CUP (NES)



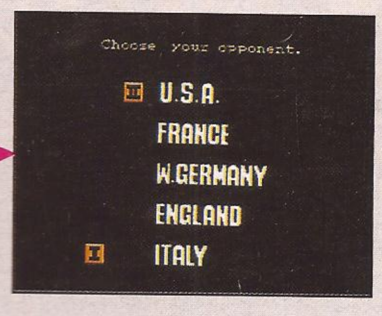




NOTA: Si te metes demasiado a la portería o no te alineas con el portero el truco no funciona.







NOTA: Esto funciona tanto en "Tournament Mode" como en "vs. Match Mode".

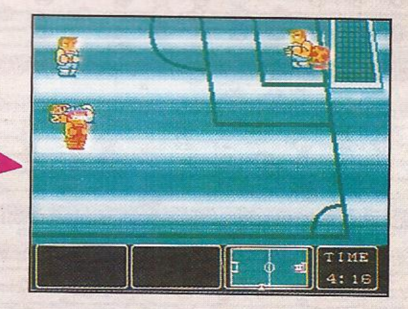
DE FANTASIA

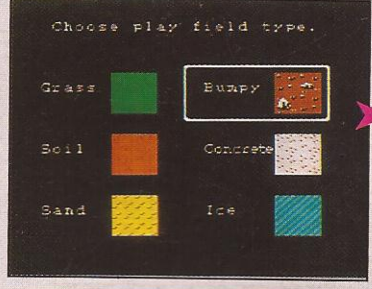
cancha y si lograste patear el balón se irá directamente a la portería y como ya ningún jugador puede hacer algo es un gol seguro.

NOTA: Esto sólo funciona en canchas de pasto, concreto o hielo porque en las otras el balón se frena.

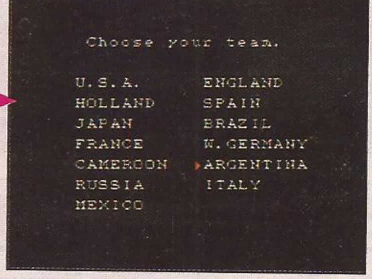














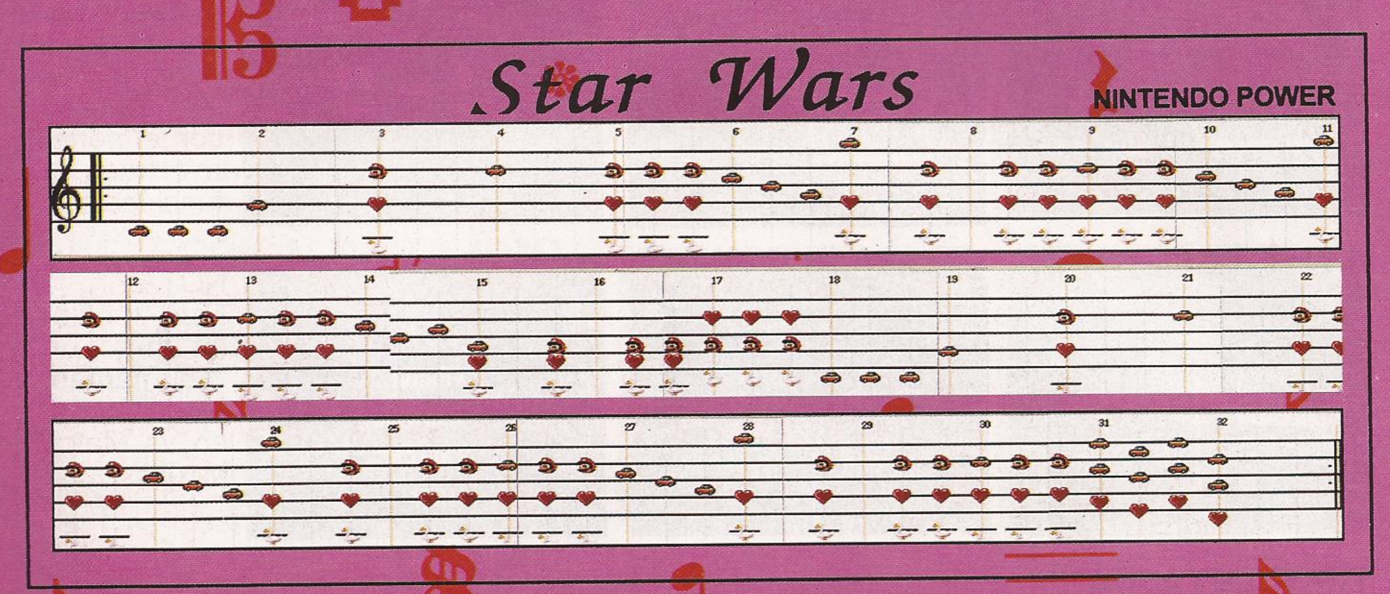




GALERIA

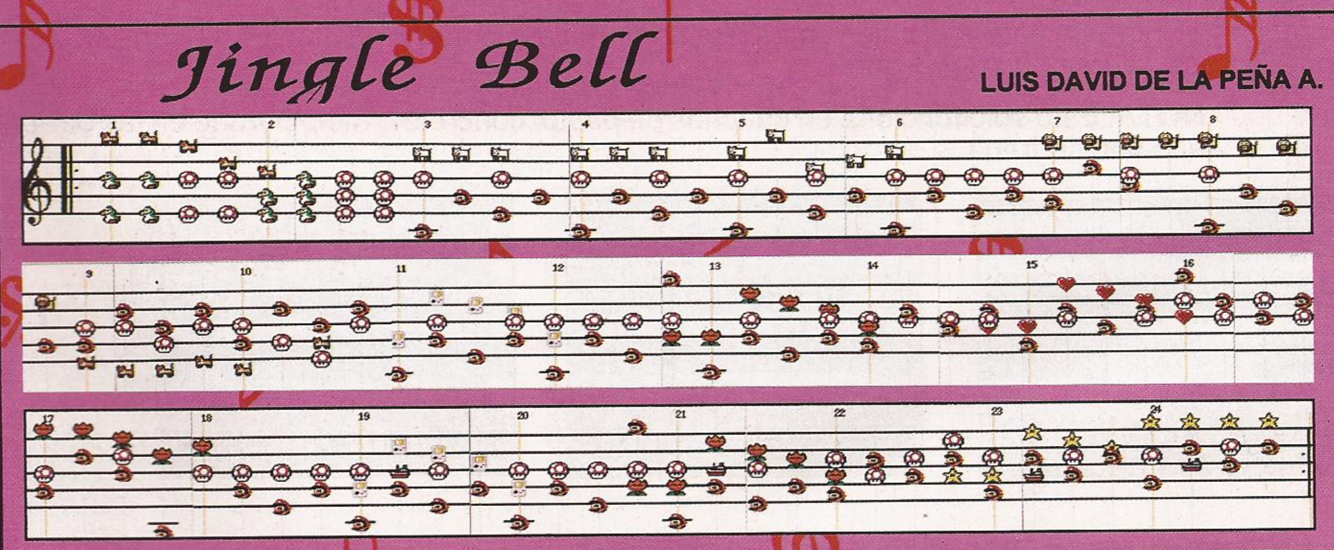
Star Wars

NINTENDO POWER



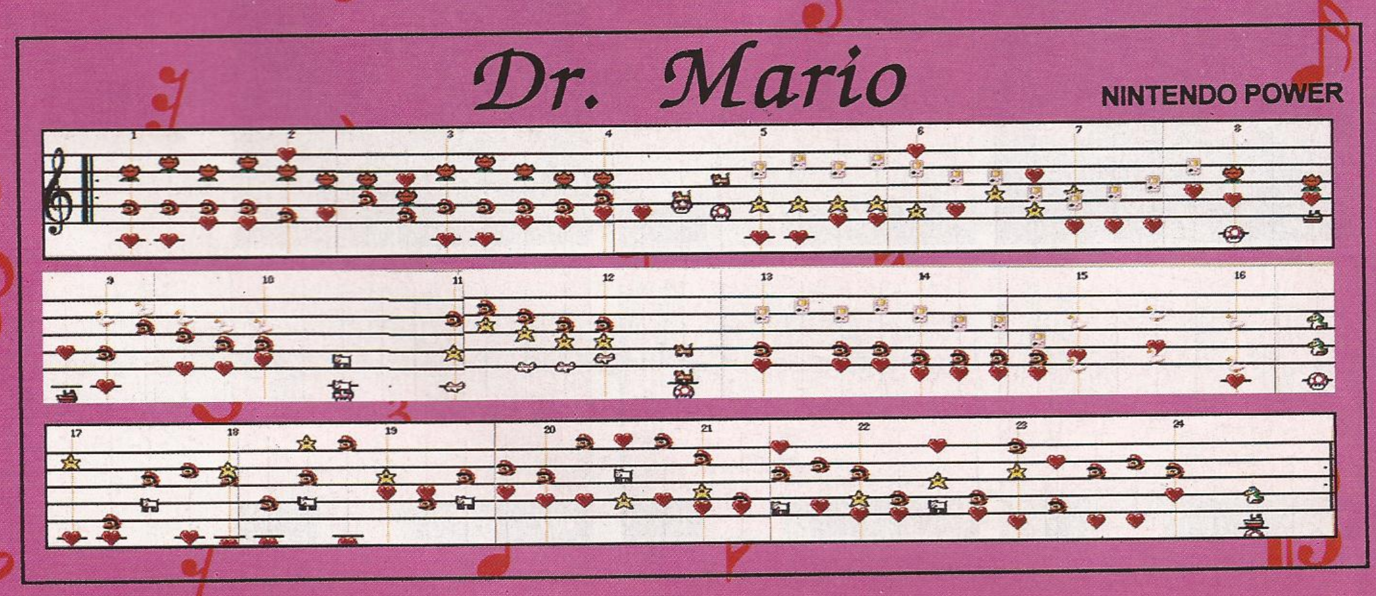
Jingle Bell

LUIS DAVID DE LA PEÑA A.

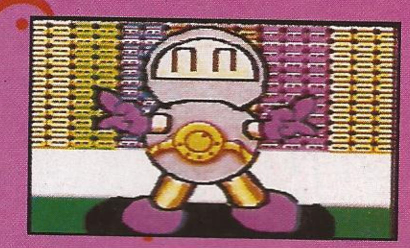


Dr. Mario

NINTENDO POWER









TRIFUERZA



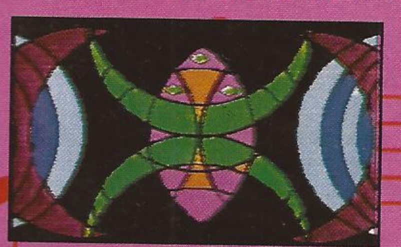


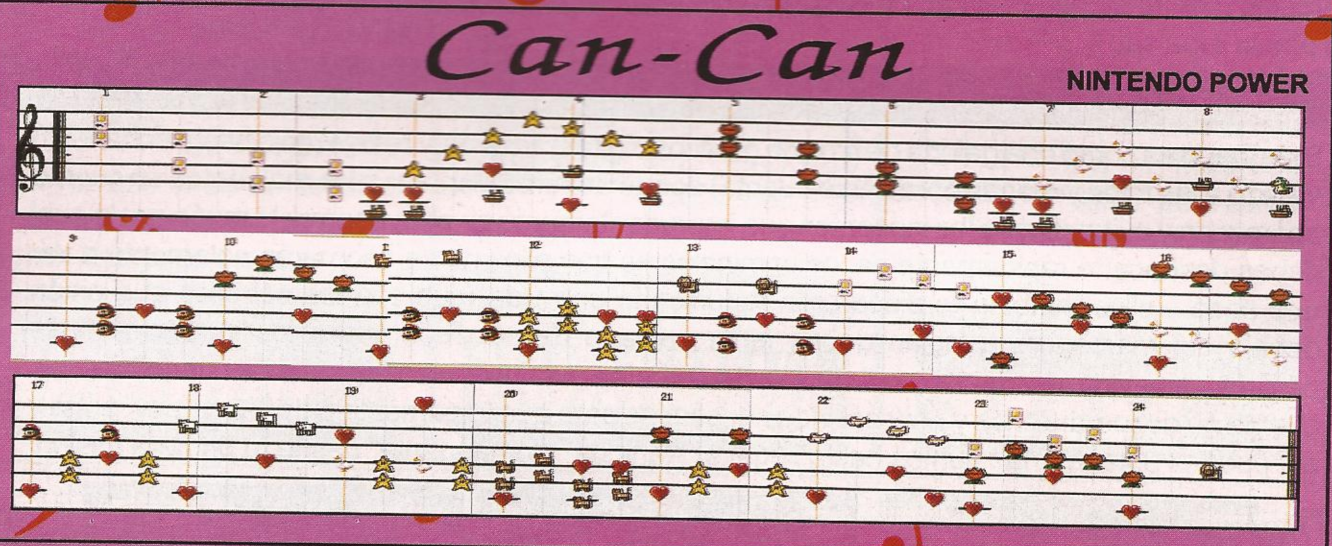
CARLOS MAYORGA SALAZAR 8ab.

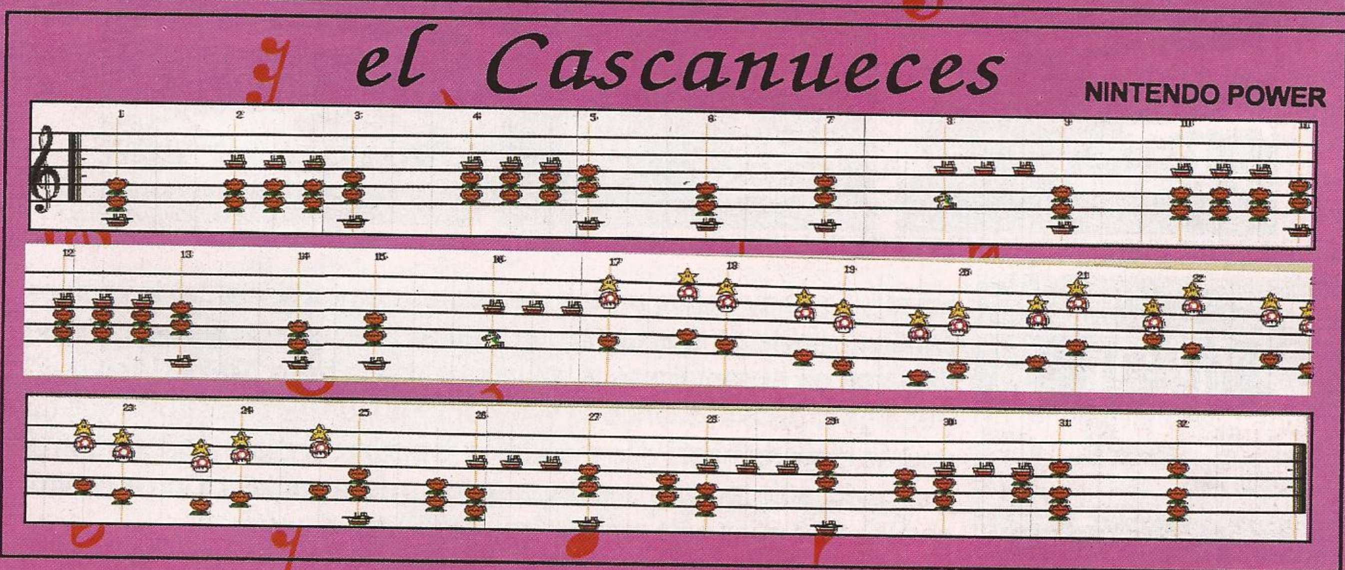
EDWIN CHRISTIAN RIVERA















Las calles de la ciudad están hechas un caos y difícilmente la policía podría sola con tantos problemas: corrupción, ladrones, violencia y todo esto gracias a la facilidad con que los maleantes tienen acceso a las armas; así que para proteger a la ciudadanía el gobierno ha creado un equipo especial de lucha contra el crimen, altamente calificado y adiestrado para combatir a los criminales fuego vs. fuego (qué frasesita tan trillada ¿no?).

Pues bien, Lethal Enforcers es el nuevo título de Konami para SNES basado en su hit de Arcadia del mismo nombre. Aquí tu misión consiste en que debes ir eliminando a los bandoleros que irán apareciendo en la pantalla y eso lo harás con "el Justiciador", una clásica pistola que nos recuerda a la vieja Zapper del NES; aunque también lo puedes jugar con el control, obviamente es más divertido hacerlo con "el Justiciador".

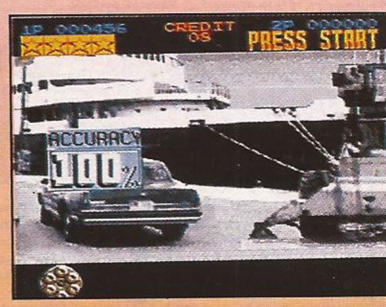
Lethal Enforcers, es para uno o dos jugadores; como habíamos dicho los 2 pueden jugar con los controles o si ambos tienen "Justiciador" podrán vivir completamente la emoción de jugar al estilo Arcadia (dentro de cada caja de Lethal Enforcers encontrarás un cupón para obtener otro Justiciador a precio rebajado).

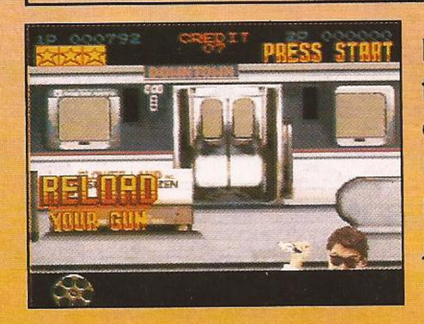
COMO JUGAR LETHAL ENFORCERS

Este juego es como una galería de tiro con gráficos digitalizados muy reales (sólo basta echarle un vistazo a las fotos y mapas para darse cuenta) donde deberás disparar a los maleantes en cuanto aparezcan y evitar darle a los inocentes que imprudentemente se atravesaran; la razón por la cual debes deshacerte rápidamente de los criminales es que ellos no se asomarán solamente a ver qué pasa... ellos también te dispararán reduciendo una vida (que son las estrellas que están debajo del marcador), también debes tener cuidado de no dispararle a los inocentes pues perderás una vida. Aunque tú no tienes límite de balas para usar en cada nivel es bueno tener en cuenta no desperdiciarlas y usar sólo las necesarias para que tu porcentaje de "Accuracy" suba y así puedas obtener más puntos hasta llegar al Rank de "Comandante" desde tu primera misión.







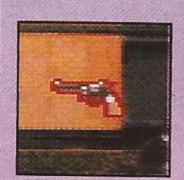


En el juego hay varias armas (que detallaremos adelante) las cuales tienen un límite de tiros por lo que tendrás que recargarlas después de disparar; en la pantalla se te anunciará con la frase "Reload you gun" (recarga tu pistola) cuando se te hayan acabado las balas por lo que no podrás disparar hasta que recargues tu pistola; si estás jugando con el justiciador sólo tendrás que disparar fuera de la pantalla. Con el control es más fácil pues sólo tendrás que presionar el botón "Y".

ARMAS

Además de tu fiel "Justiciador", aquí encontrarás algunas armas que te serán de mucha ayuda en tu misión de limpieza.

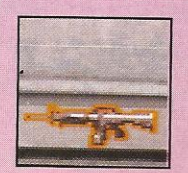
REVOLVER



Aunque esta arma es muy parecida a tu viejo justiciador por sólo tener 6 tiros, no lo es en la potencia, ya que causa el doble de daño.



MACHINE GUN



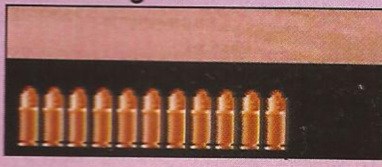
Y claro que no podía faltar la clásica ametralladora; aunque su rango no es mayor que el de tu Revólver normal puedes disparar una gran ráfaga de balas.



AUTOMATICA



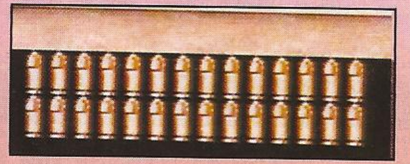
Digamos que es la otra cara de la moneda del Revólver; es igual de poderosa que el justiciador pero puedes dispararla hasta 12 veces continuas sin necesidad de presionar repetidamente el gatillo.



GRENADE LAUNCER



¡Lo adivinaste! esta es el arma más poderosa, sin embargo sólo tienes 6 tiros, así que debes tratar de usarlos lo mejor posible.



SHOOTGUN



Este rifle dispara de esos cartuchos que están llenos de municiones, por lo que sus tiros cubren una gran área y es muy fácil acertar a los blancos más escurridizos (aunque también si se va cruzando un imprudente, te lo puedes echar).



ASSAULT M.G.



Esta arma tiene las mismas características que la "Machine Gun" pero con la desventaja de que no se puede recargar



Conoce al "Justiciador"



El Justiciador es la pistola que viene incluída con el juego de Lethal Enforcers; como la idea de Konami al hacer este juego era la de hacer una excelente conversión, también se incluyó una pistola muy parecida a la de Arcadia, con el mismo tamaño, más ligera y el mismo horroroso color azul; además de esas características la pistola cuenta en su lado izquierdo con un botón extra de "Start" para que no tengas que estar recurriendo al control para iniciar tu juego, además en la base de la cacha tiene una entrada extra, como para un cable telefónico, mmm ¿para qué será?

MISIONES

Lethal Enforcers tiene 5 misiones que podrás escoger , pero el orden propuesto es:

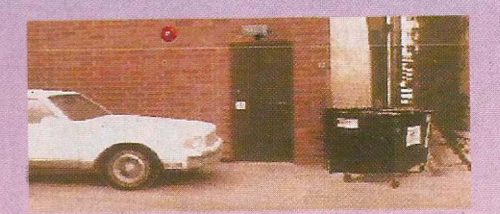


ESCENA 1: The Bank Robbery

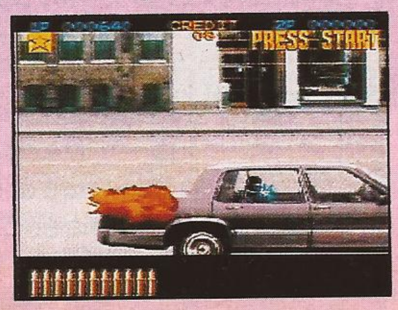
Un masivo robo de banco se está llevando a cabo, así que tienes que presentarte ahí; debido a que esta misión debes cumplirla en horas de gran afluencia, deberás tener mucho cuidado con todos los civiles que aparecerán continuamente y también, como debes imaginarte, al ser esta la primera escena no tendrás muchos problemas con los delincuentes.



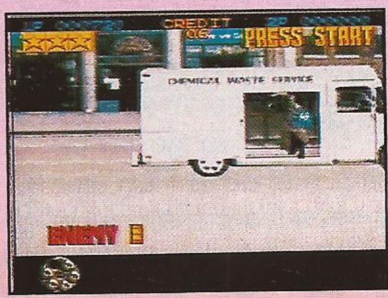
Dentro del banco deberás ser muy cuidadoso con las múltiples víctimas que tienen la desdicha de pasar por ahí, así como afinar tu puntería para liberar uno que otro rehén; ya que estés afuera se reducirá pero no por eso debes perder el cuidado. Después de eso iniciará una persecución en coches (esto no puede fallar cuando estás persiguiendo criminales ¿o no?).



Aquí debes ser muy rápido además de que podrás dañar los coches enemigos disparando en puntos claves; en esta escena te las verás con el jefe; que no es gran ciencia vencerlo, sólo debes detener sus ataques con tu pistola y dispararle lo más rápido posible.



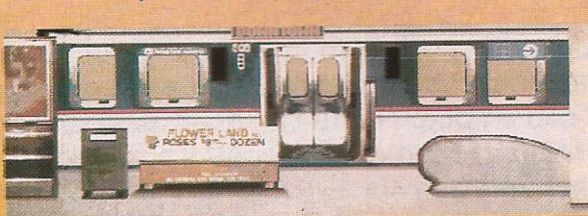


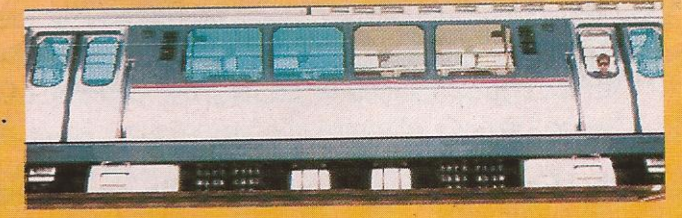


ESCENA 2: Downtown Assault

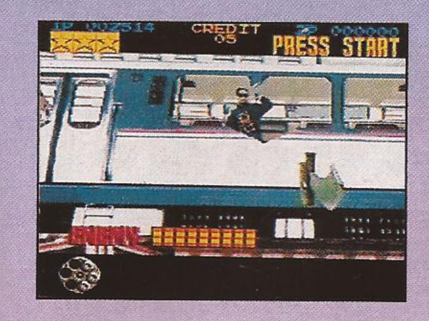
Varias bandas del barrio chino han empezado a atacar gente sin aparente razón. Aquí además de deshacerte de todos los maleantes deberás proteger la vida de todos los inocentes que constantemente irán apareciendo en las primeras 3 partes de esta misión; trata de guiarte por las voces a quién debes dispararle y a quién no pues aunque lo que aparezca sea una mujer eso no quiere decir que no te vaya a disparar, además de que esto también te ayuda a no dispararle a un imprudente turista que se aparece en la entrada al metro (segunda parte) y en un vagón (tercera parte) que al tomarte una foto parece que te está disparando, recuerda que disparar-







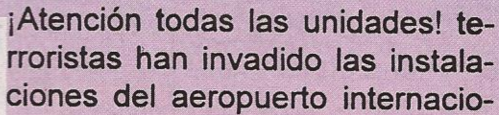




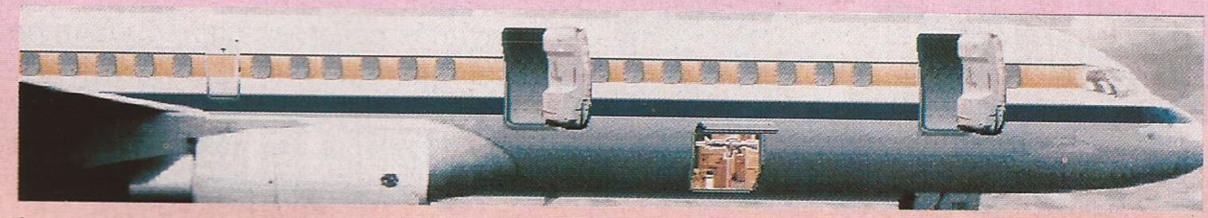


les a los inocentes te cuesta una vida; cuando el vagón comience a andar querrá decir que estás a punto de enfrentarte al jefe. Tampoco es muy difícil, sólo deberás esperarte a que te arroje un cuchillo que es cuando es vulnerable; al cuchillo lo podrás desviar con un solo disparo.

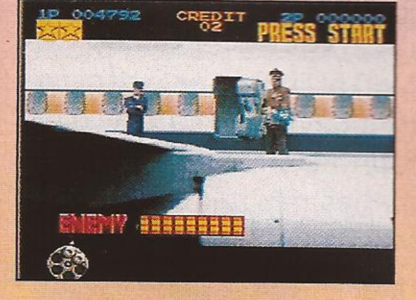
ESCENA 3: Hijacking



¡Atención todas las unidades! terroristas han invadido las instalaciones del aeropuerto internacional con el fin de secuestrar un avión para huir del país; como es de imaginarse aquí debes detener a los secuestradores, ésta es una escena algo difícil pues habrá muchos lugares en los que apenas si verás a los enemigos porque salen de lejos y es difícil atinarles, además de que aquí también aparecen esporádicamente algunos civiles huyendo; por cierto, en este nivel encontrarás algunas armas escondidas que podrás sacar disparando en algunos sitios, como por ejemplo una puertita que está en la escalera del avión del primer escenario o a las maletas del segundo escenario;



una estrategia para derrotar a los sujetos que aparecen dentro de cada caja es dispararles rápidamente sin darles descanso. El enemigo mayor de este nivel está armado con un lanzagranadas, así que primero deberás dispararle a los proyectiles que te arroja y a la menor oportunidad dispararle, pero ten cuidado porque algunos de sus secuaces vendrán a auxiliarlo.





ESCENA 4: The Gunrunners



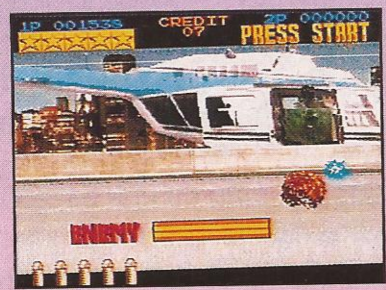
Los traficantes de armas más buscados han sido situados en el "Puerto Gallo"; debes movilizarte ahí rápidamente para detener sus operaciones. Esta escena no es muy difícil pues los enemigos son

fáciles de eliminar y los civiles se reducen a uno que otro policía que se atraviesa imprudentemente mientras estás disparando; como te dijimos éste no es un nivel muy



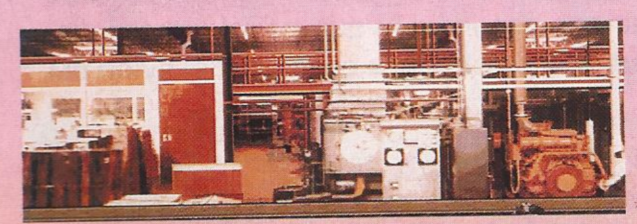


complicado, pero tendrás que estar muy atento cuando llegues al nivel 4, que es otra persecución en coches, pues aquí te enfrentarás con un helicóptero como jefe de nivel. Para vencerlos debes detener los disparos que hará el sujeto que está en la puerta del helicóptero; a él no le podrás hacer daño, pero cuando tengas oportunidad dispárale al helicóptero en ciertos puntos para destruirlo.

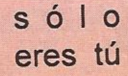




ESCENA 5: Chemical Plant Sabotage

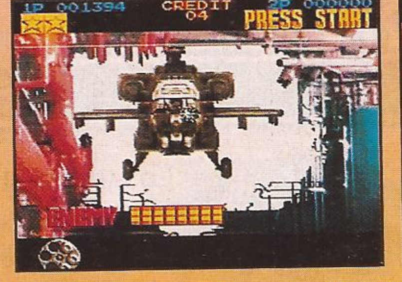


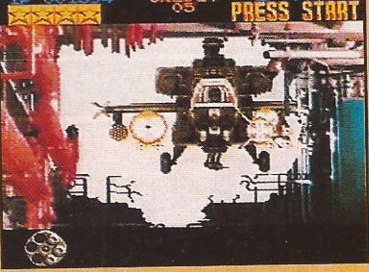
La última misión se lleva a cabo dentro de una planta industrial en la que se han escondido los delincuentes más peligrosos que quedan en la ciudad. Esta, al igual que la misión anterior, no son muy difíciles en lo que respecta a dificultad para darle a algún enemigo además de que no debes preocuparte por gente que se atraviese en la lluvia de balas pues



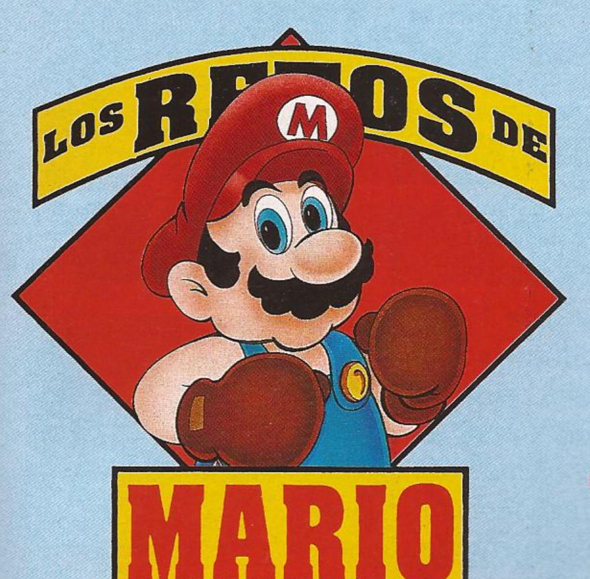
sólo eres tú contra los maleantes (¡Glup!) al final de esta escena te las tendrás que ver de nueva cuenta con otro helicóptero, pero éste está mejor armado que el primero; para derrotarlo debes destruir todo su armamento (te recomendamos que lo hagas primero con la ametralladora). Después de esto sigue el piloto pero si lo balaceas sin dejarlo hacer nada no tendrás mayor problema.







Lethal Enforcers es una excelente translación de Konami de su juego de Arcadia al SNES, los gráficos son extremadamente parecidos y la opción de 2 jugadores le da más emoción al juego; éste, sin lugar a dudas, es un juego recomendable pero... ¿qué juego de Konami no es recomendable?



055 KIRBY'S PINBALL LAND

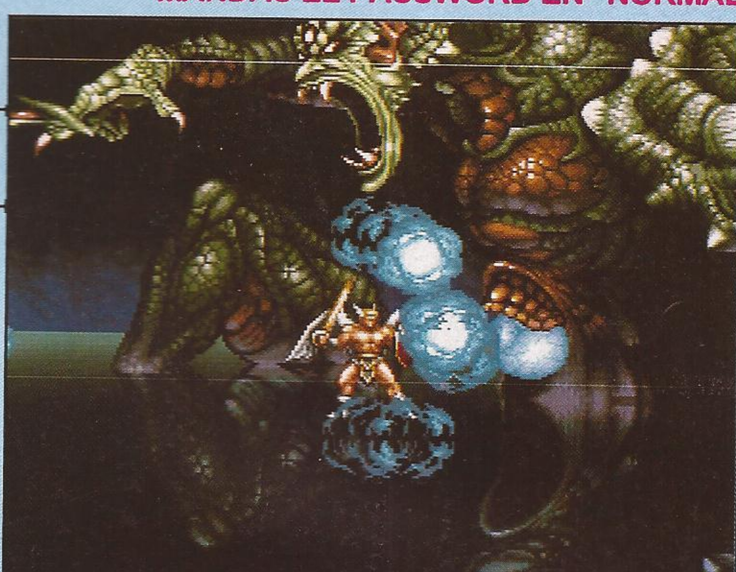
DESCRIBE QUE MOVIMIENTOS HACEN LOS KIRBY'S AL APARECER EL PREMIO VISUAL POR HACER 3,500,000 DE PUNTOS

CONGRATULATIONS!!

0350000OPTS

056 ACTRAISER 2

PARA CONTESTAR ESTE DIFICIL RETO TAN SOLO MANDANOS EL ULTIMO PASSWORD EN LA DIFICULTAD "HARD", Y POR ESTA UNICA OCASION HABRA SEGUNDO LUGAR SI NOS MANDAS EL PASSWORD EN "NORMAL".



RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

051 ROCK N' ROLL RACING

Para contestar este reto mandanos el último password del juego (Inferno División A) debes tener el último coche y estar totalmente equipado, no importa el piloto.



CONTESTO EL RETO:

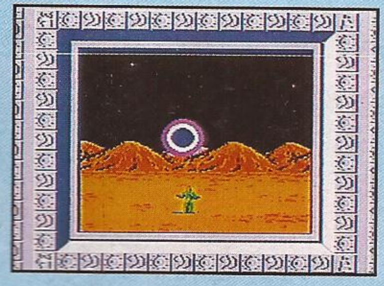
SERGIO ALBERTO ROMERO DOMINGUEZ password: **WJ9R 1P39 5TJ!**

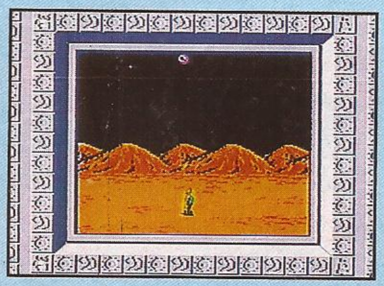
052 TETRIS 2

¿QUE PASA CUANDO TERMINAS EL ROUND 30 EN VELOCIDAD "HI"?

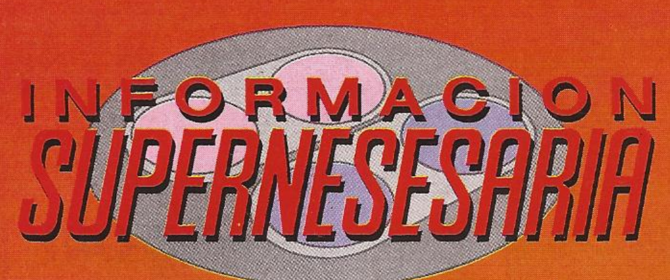
Aparece un personaje con una esfera: la esfera comienza a flashear y se coloca en el centro de la pantalla para luego subirse y desaparecer.







CONTESTO EL RETO: NADIE





Después de la gran guerra, la raza humana parecía perdida, hasta que una compañía llamada Deutchland Moldavia se perfilaba como la salvadora del mundo, pero su propietario, un extraño científico conocido como Mr. Iago en su afán por dominar al mundo creó un nuevo sistema de vida mezclando Biología y Nonotecnología para hacer surgir una nueva forma de vida superior al ser humano; con estos seres hizo su armada.



The Peace Keepers es el 3er juego de Jaleco de la serie Rushing Beat; ahora y para darle más variedad al estilo de juego, los programadores lo han estructurado en forma diferente de tal modo que lo tendrás que jugar varias veces para conocerlo todo; otra de las características es que también depende de qué jugador escojas en cada escena la historia del juego será diferente.



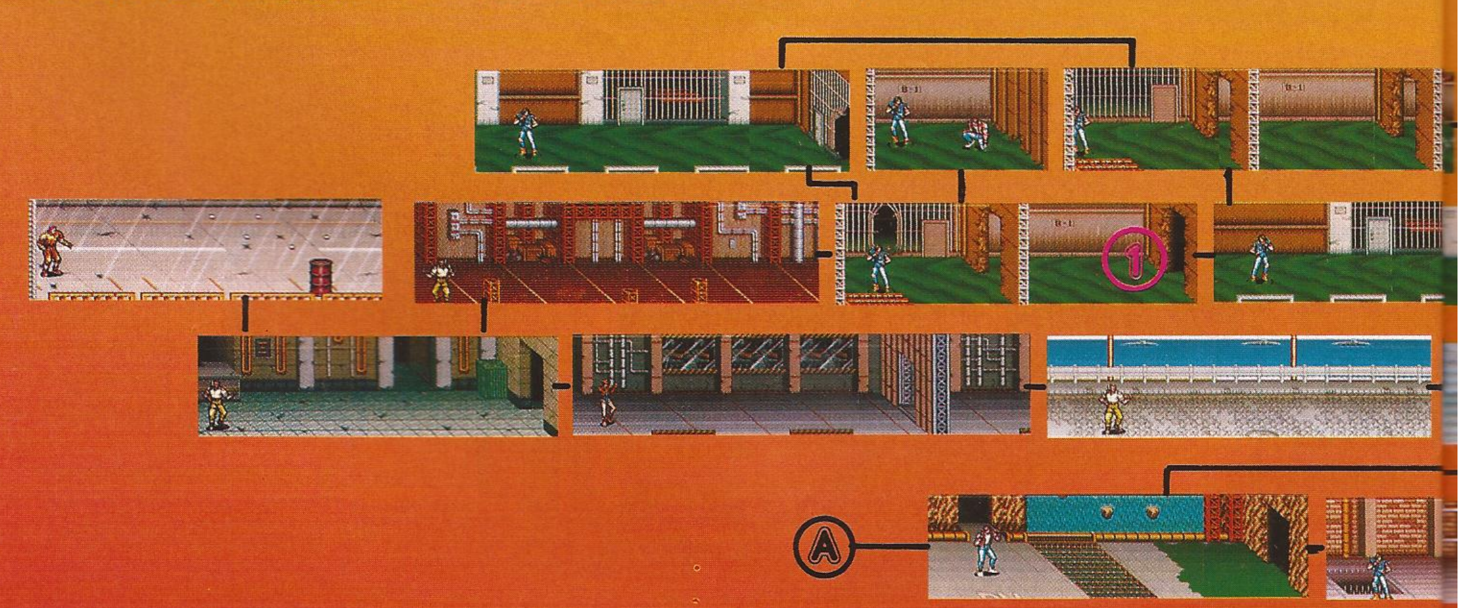




Las funciones de cada personaje son sencillas: con el botón Y atacas; con el B saltas, el A sirve para usar el ataque de poder, el X para festejar y el L y R para poner defensa, pero además de esto tú puedes usar 2 ataques especiales presionando los botones Y ó X e inmediatamente después el botón B.



Al principio del juego tú tienes 4 personajes diferentes a escoger, cada uno pelea contra Deutchland Moldavia por distintos motivos pero tienen un fin común: acabar con él.





FLYNN: El no conoce mucho de su pasado; su único amigo ha sido un soldado llamado Harry y al ser eliminado por soldados de la Deutchland Moldavia ha decidido detener esta amenaza cueste lo que cueste. Flynn es un personaje bien balanceado y lo suficientemente rápido para atacar; quizá su punto más fuerte es su ataque de poder ya que golpea varias veces (en especial a los jefes) y casi no le disminuye energía al usar este poder; su ataque especial es un trueno que elimina a todos los personajes de la pantalla.







ECHO: Cuando Echo era una niña, su abuelo fue eliminado por un secuaz de lago al negarse a colaborar con él y ella fue encerrada, pero Harry la rescató y desde entonces ella lo consideraba como un padre; pero después de que Harry también fue eliminado se unió a Flynn para detener a Deutchland Moldavia. Echo es muy rápida, cualidad de la que puedes sacar ventaja; su ataque especial es un grito sónico que elimina a todos los enemigos en la pantalla; además ella tiene un ataque extra que se realiza si presionas dos veces el botón de salto (como te podrás imaginar dará un doble salto) pero si en la parte más alta del segundo salto marcas un Ha-do-ken con el botón Y se arrojará convertida en una bola de fuego.

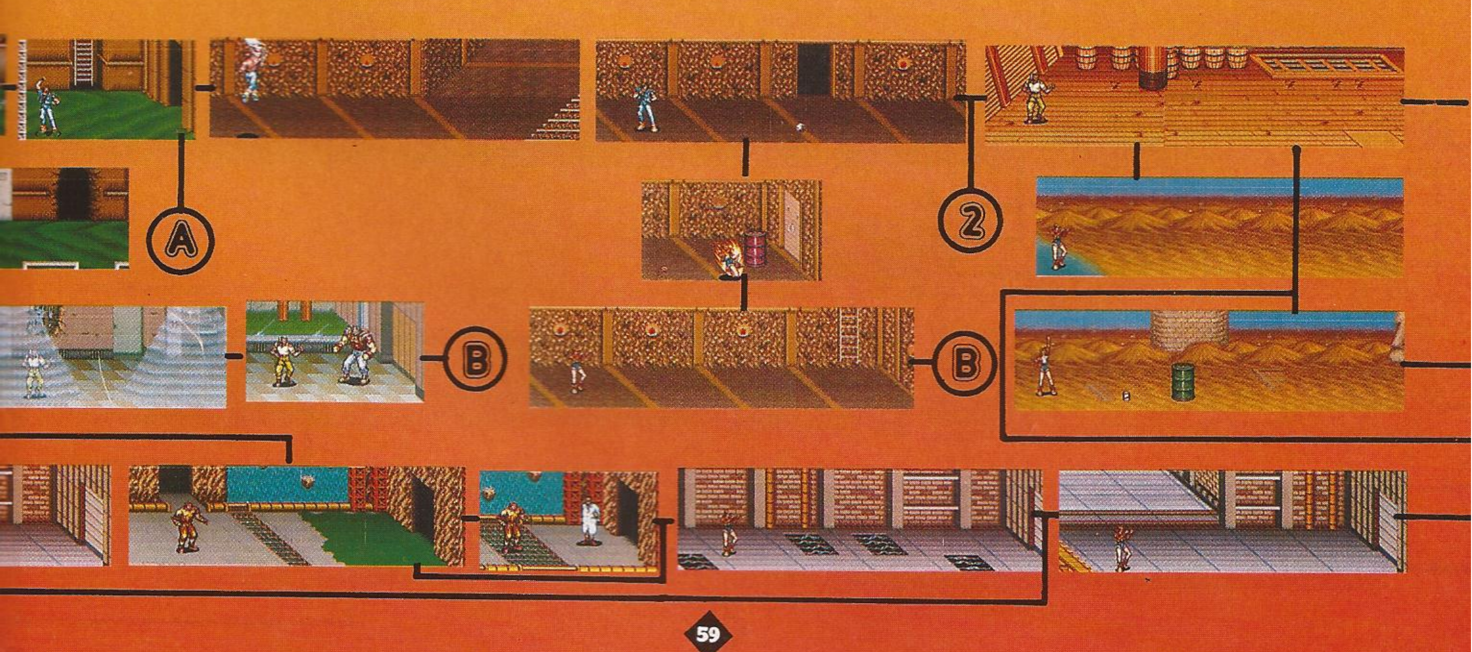






AL: Al es un comandante del ejército que ha sido enviado a una misión de reconocimiento a Deutchland Moldavia, pero sus soldados después de adentrarse a la fábrica comenzaron a comportarse de forma extraña y después desaparecieron, así que él y sin autorización de sus superiores decide ir a investigar qué pasa. Al es un peleador un poco lento, pero fuerte, una de sus principales características es que cuando lo agarran y usa el contra-ataque (botones B ó Y repetidamente) hacen que se suelte fácilmente; su poder especial es un torbellino que elimina a todos los enemigos en pantalla pero además de eso Al puede disparar su Bazzoka si mantienes presionado el botón X por 3 segundos y después lo sueltas.

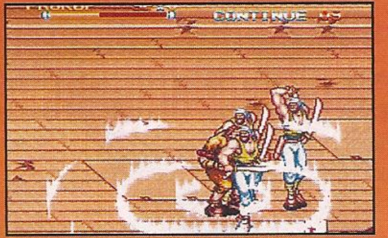






PROKOP: Prokop siempre ha estado cuidando de su pequeña hermana pues es el único pariente que le queda después de la gran guerra, sin embargo un día ella fue secuestrada por miembros de la Deutchland Moldavia así que, decidido a no perderla, Prokop se lanza al rescate. Prokop es el personaje más lento de los 4, pero (se supone) es el más fuerte, además de que es muy difícil que lo agarren; su poder especial es un terremoto que acaba con todos los enemigos que hay en la pantalla, además de que es el único de los personajes que puede caminar cuando está agarrando a un enemigo.





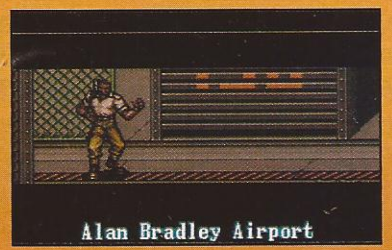
Además de estos 4 personajes, en el camino podrás encontrar a otros 2 (Norton y Orbot) dependiendo el camino que tomes, cada uno de ellos tiene diferentes poderes y golpes especiales que te pueden ser de mucha utilidad, así como otras características que deberás ir descubriendo; estos dos personajes sumados a los 4 con los que empiezas dan un total de 6 lo que le da más variedad al juego.



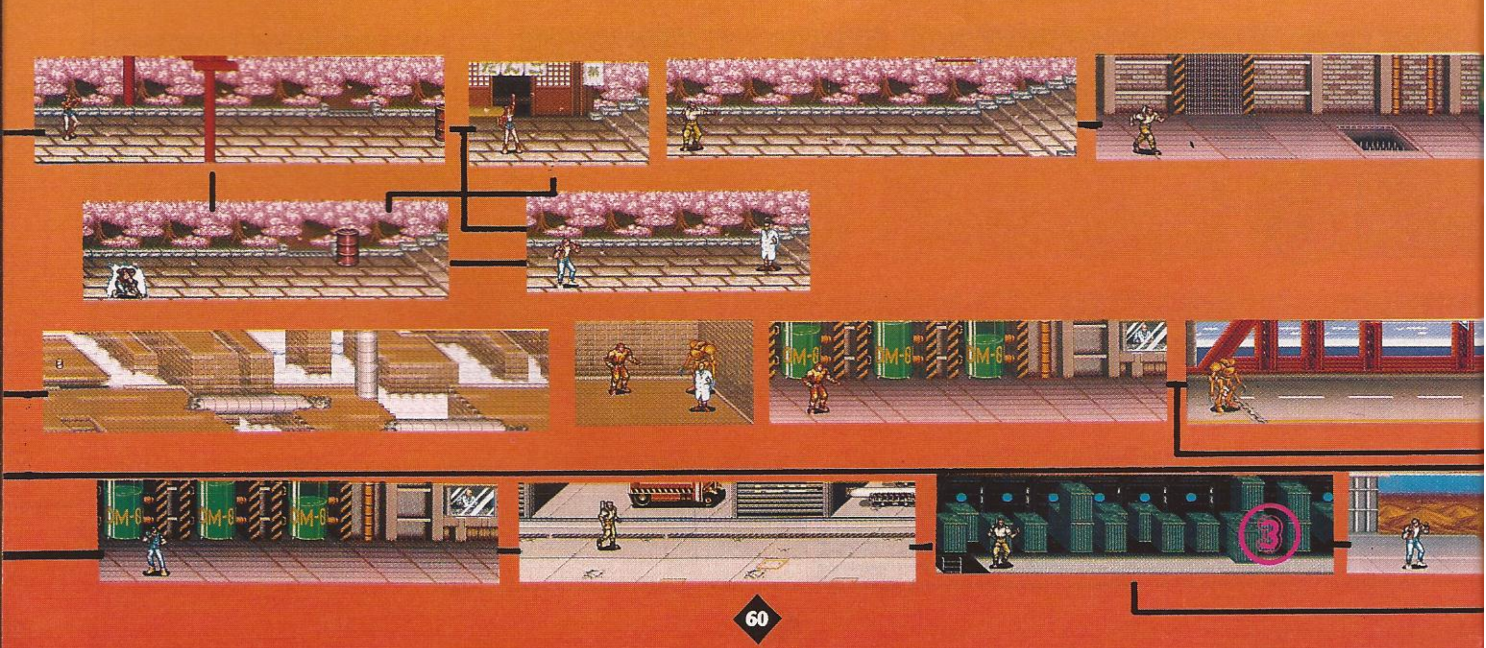








Como ya habíamos dicho, The Peace Keepers ha sido estructurado de tal forma que tienes caminos diferentes por donde avanzar debido a que encontrarás varios lugares donde el camino se divide; así verás que hay rutas largas, fáciles, panorámicas... en fin, una buena cantidad de escenas para que no arrumbes tu cartucho a la primera que lo acabes; es más te puedes crear un plan de ataque con el mapa que te damos del juego en total.



APUNTES SOBRE EL MAPA



1.- Para poder entrar al cuarto en el que está encerrado Norton, sólo debes hacer el control hacia abajo en el punto que señalamos en la foto después que hayas eliminado a los enemigos.



2.- Al llegar a este punto, si no llevas a Norton, él automáticamente se presentará, pero en lugar de ir a la escena del barco, te pasarán a la de la presa. (NOTA: Debes ir con Flynn desde el principio de la escena)



3.- Pequeño Tip: Para deshacerte más rápido de las computadoras del avión, usa el ataque de poder en donde señalamos.

The Peace Keepers tiene un modo extra de juego además del 1P/2P y es el "vs." que puede ser jugado hasta por 4 personas al mismo tiempo a través del Multitap de Hudson; este modo de juego es un poco parecido a una batalla campal de lucha libre donde pelean todos vs. todos o pueden hacer equipo y cargarle la mano 3 vs. 1 ó 2 vs. 2; además otras de sus características es el escoger de entre 3 diferentes Rings y el objeto que aparece ocasionalmente.

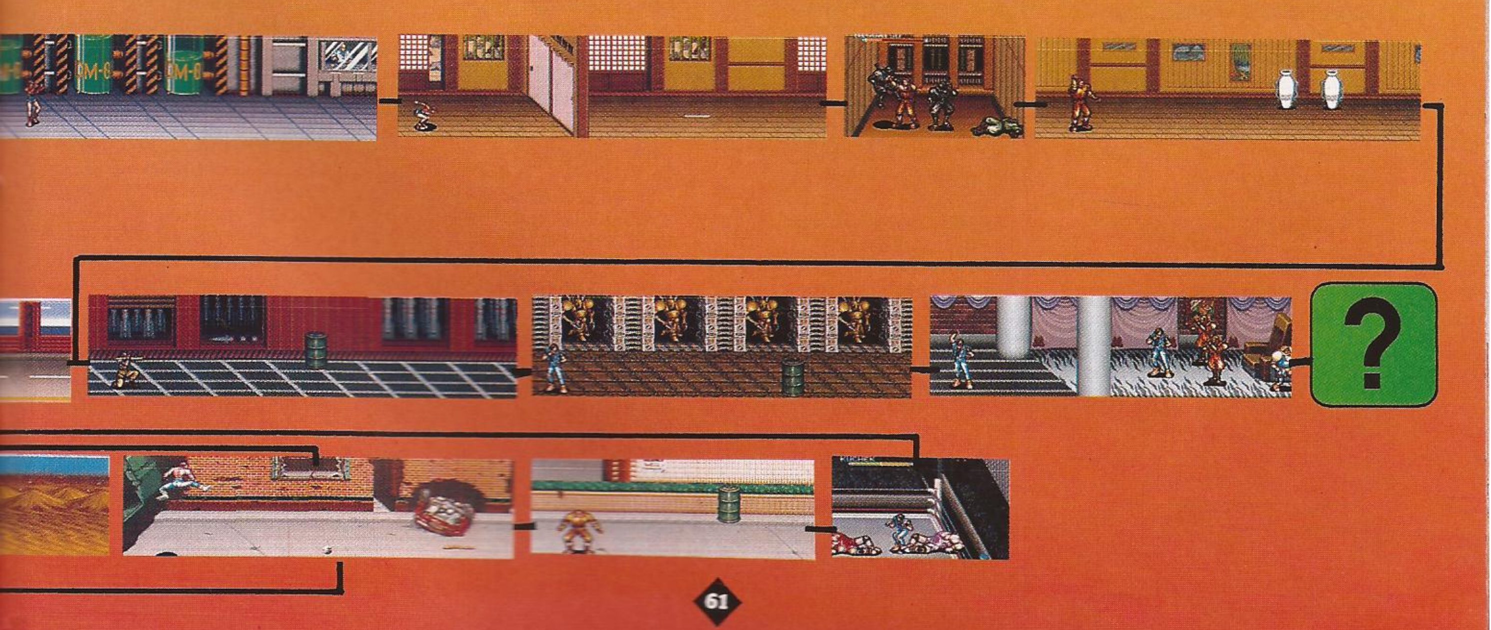
Este modo es especialmente divertido cuando juegan 4.







Aunque el estilo de juego de The Peace Keepers no es muy innovador que digamos, el modo en el que se desarrolla sí lo es; esto sumado a la gran cantidad de movimientos, gráficos y mejor movilidad que sus predecesores le dan a los fans del género un título más para disfrutar.



LOS RECORDS

ALADDIN
SAUL DIADO MORALES
AMERICAN GLADIATOR
OCTAVIO GARCIA CORTES
BATMAN RETURNS (SNES)
ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
WALDO RAMIREZ MONTAÑO
BUBSY
GABRIEL HERNANDEZ GONZALEZ
CASTLEVANIA
AXE
SPOK
GAIDEN
CHAVEZ
WALDO RAMIREZ MONTANO
CONTRA
AXE
SPOK
GAIDEN
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
CONTRA III
ALAN V. OLVERA CORDOBA
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
CYBERNATOR
ALAN V. OLVERA CORDOBA
DEATH VALLEY RALLY
ALAN V. OLVERA CORDOBA
FATAL FURY
ALAN V. OLVERA CORDOBA
FINAL FIGHT
WALTHER URBINA GONZALEZ
JOE & MAC
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
KING OF MONSTERS
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
KIRBY'S ADVENTURE
FRANCISCO ALVAREZ CISNEROS
ARTURO LOPEZ
MARIO KART
WALTHER URBINA GONZALEZ
MARIO LAND 2
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
MARIO IS MISSING
FOX
GABRIEL HERNANDEZ GONZALEZ
J. ARTURO CASTREJON
MEGA MAN 5
ALEJANDRO GOMEZ TORRES
JUAN MANUEL GRANADOS GARCIA
M.M. MAGICAL QUEST
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
RESCUE RANGERS
GERARDO JORGE FELIX MARTINEZ
SUPER GHOULS & GHOSTS
ADOLFO SANCHEZ
SUPER MARIO WORLD
ADOLFO ALMAZAN SANCHEZ
ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
FOX
ALAN V. OLVERA CORDOBA
OCTAVIO GARCIA CORTES
EDEL GERARDO GONZALEZ
SUPER MARIO BROS.
ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
ALAN V. OLVERA CORDOBA
SUPER STAR WARS
ALAN V. OLVERA CORDOBA

SUPER C
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
SUPER BOWLING
ALEJANDRO GOMEZ TORRES
TECHNICAL KNOCKOUT
OCTAVIO GARCIA CORTES
STREET FIGHTER II
ALAN V. OLVERA CORDOBA
STREET FIGHTER II TURBO
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
THE FLINTSTONES
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
TETRIS
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
THE EMPIRE STRIKE'S BACK
ANTONIO SUAREZ
TINY TOON BUSTER BUSTS LOOSE
ALAN V. OLVERA CORDOBA
T.M.N.T. I
RAFAEL RODRIGUEZ SANCHEZ
CRISTAN R. DAVILA GONZALEZ
T.M.N.T. II
CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
T.M.N.T. IV
ALAN V. OLVERA CORDOBA
ALEJANDRO MARTINEZ GONZALEZ
EDEL GERARDO GONZALEZ
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
TUFF E NUFF
SALVADOR MACHUCA BECERRA
EFRAIN TINOCO MEZA
ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
WWF ROYAL RUMBLE
OCTAVIO GARCIA CORTES
WORLD LEAGUE SOCCER
WALTHER URBINA GONZALEZ
WORLD HEROES
ALAN V. OLVERA CORDOBA
ZELDA III
ALEJANDRO GOMEZ TORRES
ZELDA- LINK'S AWAKENING
TRIFUERZA

AGRADECEMOS A:

JOSE GENARO ALDANA
JESUS OCTAVIO ACOSTA
POP ROBERTO GOMEZ
LUIS VILLALOBOS
PONCHO MARTINEZ ORTIZ
DE CASSO V. ARTURO
THE ULTIMATE TEAM
M. ERNESTO SAHAGUN
R2-D2
CESAR RODRIGO JIMENEZ
HERNAN SOTO GARZA
OMAR AYALA
JESUS CORDOVA G.
ROBERTO C. LOPEZ F.
CARLOS VERDIN
FIDEL TORRES H.
MARCOS (KRA)
JOSE LEON PERUYERO
ELIAS ROMAN H.
RUBEN ULISES LINCE
CRISTIAN A. VEGA C.
JESUS Y FRANCO MARTINEZ FRIAS
ERNESTO CRUZ MARQUEZ
JESUS RAFAEL COELLO
FABIAN RAMIREZ BAYOD
FRANCISCO A. SOLORZANO
ADIEL A. SANCHEZ
ABRAHAM V.T.
SNAKE
VICTOR HUGO RIVERA
PABLO AZAR O.
CLAUDIO K. BRIBIESCA
D.B.
ROOCHES PARTIDA
OSCAR TREJO R.
HUGO ENRIQUE MARTINEZ
JUAN MARTINEZ ROMO
DANIEL ESTRADA
MAURICIO ACOSTA C.
ZEFERINO RAMIREZ
ENRIQUE OMAR Y NANCY
RAUL PEREZ OCEGUEDA
RICARDO GONZALEZ COLIN
RODOLFO GONZALEZ J.
MARIO A. GOMEZ CABALLERO
JESUS H. VIRAMONTES
RAMOS RAMON BROS.
VILLO
F. JAVIER RODRIGUEZ
OCESSE TELLEBES
JONATHAN R. MOLLER
MILTON BRAN L.
OICAMROF SAIASI
J.F. SOTO PARTIDA
RODOLFO DIAZ
VIRGILIO R. LAZARO
CRISTOBAL IÑIGUEZ
RICARDO RAMIREZ H.
ROBERTO RUIZ G.
V.M. SANDOVAL S.
L.E. GONZALEZ ALARCON
ISAIAS PIÑA
RUBEN CERNA CHAVEZ
GERSON LEYVA
CESAR MARTINEZ U.
BIG BEAR Y MAGIC
LUIS G. LOPEZ LEY
BOBBY JR.
CARLO V. BLANCO
MARIO MEJIA M.
VICTOR R. PEREZ R.
J. ANTONIO BORUNDA
J. JESUS CABELLO
PAB
FRANCISCO ALVAREZ C.
L. GUSTAVO BALLESTEROS
V.A.B.T. Y M.Y.E.G.
EDEL GERARDO O.
TOMAS MORALES A.
SILVIA, DORIS ZUNNYBETH
JOSE F. GARCIA T.
GUILLERMO GOMEZ H.
PEDRO LUIS MENA
EDEN CRUZ
RAFAEL GARCIA.
RICARDO A. MARTINEZ E.
RAEL MONTES
ANTONIO NAJERA

CONTESTAMOS

RAMIRO S.
LAURA GUADALUPE ROCHA
SAMUEL MARTINEZ S.
FF2
KARLA PAOLA TINOCO
RICO MARI V.
EDGAR RODRIGUEZ P.
GILDARDO GUTIERREZ
E.A.C.
ARTURO FLORES C.
RICARDO MONDRAGON
ROBERTO CARRILLO H.
MARIO A. GARCIA M.
ALBERTO FONSECA
JUAN F. CASTRO R.
M. BISON
MARGARITA LEDESMA
JOSSUE F. MENDOZA
ARMANDO A. JARAMILLO
ENRIQUE ROMO
MARIO TORRES G.
ALBERTO JIMENEZ R.
ROBERTO R. ORTEGON
RICARDO TUN AYORA
JUAN MANUEL FUENTES
LUIS A. MUÑOZ B.
CARLOS ANGEL MARTINEZ
ISMAEL DOMINGUEZ
ALFREDO SOTO
DANIEL ARELLANO
OCTAVIO MARTINEZ V.
ALONSO GONZALEZ O.
ROBERTO GALVAN P.
ALEJANDRO CERVANTES
OMAR AYALA J.
J.C. PEGUERO
IVAN ARANO C.
BEAVIS Y BUTHEAD
XYX
IVAN PEREZ RIZO
BENJAMIN ALVAREZ C.
OSCAR GALLARDO R.
GILBERTO RODRIGUEZ
ADELAIDO MEDINA
TONATIU PEREZ
ADRIAN MIRELES
FERNANDO FLORES HERNANDEZ

COLABORARON

COBRA
LUIS F. GODINEZ DE LA PEÑA
RIGEL ANIMAS
SERGIO C. HERNANDEZ
JOSE A. SAYTO MARIN
VICTOR CANCINO
AMILCAR LOPEZ R.
LUIS E. GONZALEZ A.
CLAUDIO K. BRIBIESCA
CESAR SALAMANCA AGUIRRE
ADRIAN MIRELES
FAUSTINO VILLAREAL
ALICIA VILLARREAL
RUBEN ELIAS LOZANO
L. GERARDO LOZANO
RICARDO LOZANO V.
RAUL LOZANO V.
GERARDO VILLARREAL

JUEGOS DE NES DE 1992 A LA FECHA

AD&D: Dragonstrike	FCI	92
AD&D: Hillsfar	FCI	93
AD&D: Pool of Radiance	FCI	92
Addams Family, Pugsley's Scavenger Hunt	Ocean	93
Addams Family, The	Ocean	92
Adventure Island II	Hudson	92
Adventures of Rocky & Bullwinkle And Friends	T*HQ	92
Alien 3	LJN	93
Alfred the Chicken	Mindscape	?
Asterix	Electro Brain	?
Attack of the Killer Tomatoes	T*HQ	92
Baseball Stars II	Romstar	92
Bases Loaded IV	Jaleco	93
Batman Returns	Konami	93
Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team	Tradewest	93
Best of The Best Championship Karate	Electro Brain	92
Blue Marlin, The	Hot-B	92
Blues Brothers	Titus	92
Bomberman 2	Hudson	93
Bonk's Adventure	Hudson	?
Bram Stoker's Dracula	Sony	?
Break Time: the National Pool Tour	FCI	93
Bubble Bobble Part II	Taito	93
Bucky O'Hare	Konami	92
Buster Bros.	Hudson	?
Caesar's Palace	Virgin	92
Capcom's Gold Medal Challenge	Capcom	92
Captain America And the Avengers	Data East	92
Casino Kid II	Sofel	93
Championship Pool	Mindscape	93
Cliffhanger	Sony	?
Color A Dinosaur	Virgin	93
Contra Force	Konami	92
Cool World	Ocean	93
Cowboy Kid	Romstar	92
Crash'N The Boys: Ice Challenge	AmericanTechnos	93
Crash'N The Boys: Soccer Challenge	AmericanTechnos	93
Crash'N The Boys: Street Challenge	AmericanTechnos	92
Cyberball	Jaleco	92
Danny Sullivan's Indy Heat	Tradewest	92
Darkwing Duck	Capcom	92
Day Dreamin' Davey	Hal	92
Defenders of Dynatron City	JVC	92
Dennis the Menace	Ocean Soft	93
Die Hard	Activision	92
Disney's Beauty & the Beast	Hudson	?
Dracula	Sony	93
Dragon Fighter	Sofel	92
Dragon Warrior III	Enix	92
Dragon Warrior IV	Enix	92
Duck Tales II	Capcom	93
Empire Strikes Back, The	JVC	93
Eon Man	Taito	93
F-117A	Microprose	92
F-15 Strike Eagle	Microprose	92
Felix the Cat	Hudson	92
Ferrari Gran Prix Challenge	Acclaim	92
Fire'N Ice	Tecmo	93
Flintstones Dinosaurs Peak	Taito	?
FP: Firehouse Rescue	Gametek	92
Gargoyle's Quest II	Capcom	92
Gemfire	Koei	92
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	92
Ghoul School	Electro Brain	92
GI Joe 2: the Atlantis Factor	Capcom	92
Goal 2 - TWO	Jaleco	92
Godzilla 2: War of the Monsters	Toho	92
Great Waldo Search, The	T*HQ	92
Greg Norman's Golf Power	Virgin	92
Happily Ever After	Sofel	?
Hatris	Bullet-Proof	92
Hit the Ice	Taito	93
Home Alone 2: Lost in New York	T*HQ	92
Hook	Sony	92
Hudson Hawk	Sony	92
Incredible Crash Test Dummies, The	LJN	93

Indiana Jones & The Last Crusade	Gametek	93
James Bond Jr.	T*HQ	92
Jetsons: Congswell's Caper	Taito	92
Jimmy Connors Pro Tenis Tour	UBI	93
Joe & Mac	Data East	92
John Madden Football	UBI	?
Jurassic Park	Ocean	93
Kick Master	Taito	92
Kid Klown in Night Mayor World	Kemco	93
King's Quest V	Konami	92
Kirby's Adventure	Nintendo	93
Krusty's Funhouse	Acclaim	92
Last Action Hero	Sony	?
Legend of Ghost Lion, The	Kemco	92
Legends of the Diamond	Bandai	92
Lemmings	Sunsoft	92
Lethal Weapon	Ocean	92
Little Samson	Taito	92
Mario is Missing	Mindscape	93
M.C. Kids	Virgin	92
Mechwarrior	Activision	93
Mega Man IV	Capcom	92
Mega Man 5	Capcom	92
Mega Man 6	Capcom	93
Mickey's Chaos in Number Land	Hi-Tech	93
Mickey's Safari in Letterland	Hi-Tech	92
Might And Magic	AmericanSammy	92
Mighty Final Fight	Capcom	93
Monster in My Pocket	Konami	92
Motor City Patrol	Matchbox	92
Mutant Virus, The	AmericanSoftworks	92
Nigel Mansell World Championship	Gametek	93
Nightshade	Ultra	92
Overlord	Virgin	93
Panic Restaurant	Taito	92
Paperboy 2	Mindscape	92
Power Blade II	Taito	92
Power Punch II	AmericanSoftworks	92
Prince of Persia	Virgin	92
Pro Sport Hockey	Jaleco	93
R.C. Pro Am II	Tradewest	92
Race Amercia	Absolute	92
Rampart	Jaleco	92
Ren and Stimpy	T*HQ	93
Rescue Rangers 2	Capcom	93
Robocop III	Ocean	92
Rocky & Bullwinkle & Friends	T*HQ	93
Rollerblade Racer	Hi-Tech	92
Roundball: 2 On 2 Challenge	Mindscape	92
Sesame Street Countdown	Hi-Tech	92
Simpsons, The: Bartman Meets Radioactive Man	Acclaim	92
Spider-Man: Return of the Sinister Six	Acclaim	92
Stanley: the Search for Dr. Livingston	Electro Brain	92
Star Trek	Ultra	92
Super Spy Hunter	Sunsoft	92
Super Turrican	Seika	93
Swamp Thing	T*HQ	92
Sword Master	Activision	92
T&C 2: Thrilla's Surfari	Acclaim	92
Tecmo Cup: Soccer Game	Tecmo	93
Tecmo NBA Basketball	Tecmo	93
Terminator	Mindscape	92
Terminator II: Judgement Day	Acclaim	92
Thomas the Tank Engine	T*HQ	93
Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland	Konami	93
Tiny Toons Cartoon Workshop	Konami	92
TMNT II-the Manhattan Project	Ultra	92
Thomas the Tank Engine	T*HQ	93
Toxic Crusaders	Bandai	92
Treasure Master	AmericanSoftworks	92
Trolls in Crazyland	AmericanSoftworks	93
Ultima V: Warriors of Destiny	FCI	93
Ultimate Air Combat	Activision	92
Wacky Races	Atlus	92
Wayne's World	T*HQ	93
Wheel of Fortune Featuring Vanna White	Gametek	92
Widget	Atlus	92
Wizardry II: Knight of Diamonds	Asciiware	92
Wizards & Warriors III	Acclaim	92
WWF Wrestlemania: Steel Cage Challenge	Acclaim	92
Yoshi	Nintendo	92
Yoshi's Cookie	Nintendo	93
Young Indiana Jones Chronicles	Jaleco	92
Zen: Intergalactic Ninja	Konami	93

JUEGOS DE NES ANTES DE 1992

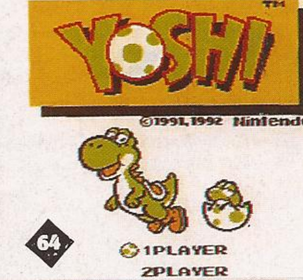
10-Yard Fight	Nintendo	85
1942	Capcom	86
1943	Capcom	88
3-D Worldrunner	Acclaim	87
720°	Mindscape	89
Abadox	Milton Bradley	90
AD&D: Heroes of the Lance	FCI	91
Adventure Island	Hudson	88
Adventure Island II	Hudson	91
Adventure of Link	Nintendo	88
Adventure of Rad Gravity	Activision	90
Adventures in the Magic Kingdom	Capcom	90
Adventures of Bayou Billy	Konami	89
Adventures of Dino Riki	Hudson	89
Adventures of Lolo	Hal	89
Adventures of Lolo II	Hal	90
Adventures of Lolo III	Hal	91
Adventures of Tom Sawyer	Seta	89
Air Fortress	Hal	89
Air wolf	Acclaim	89
Al Unser Jr.'s Turbo Racing	Data East	90
All Pro Basketball	Vic Tokai	89
Alpha Mission	SNK	87
Amagon	AmericanSammy	89
American Gladiators	Gametek	91
Anticipation	Nintendo	88
Arch Rivals	Acclaim	91
Archon	Activision	90
Arkanoid	Taito	87
Arkista's Ring	AmericanSammy	90
Astyanax	Jaleco	90
Athena	SNK	87
Athletic World	Bandai	87
Back to the Future	LJN	89
Back to the Future II / III	LJN	90
Bad Dudes	Data East	89
Bas News Baseball	Tecmo	90
Bad Street Brawler	Mattel	89
Balloon Fight	Nintendo	86
Bandit Kings of Ancient China	Koei	91
Barbie	Hi-Tech	91
Bard's Tale, The	FCI	91
Barker Bill's Trick Shooting	Nintendo	90
Base Wars - Cyber Stadium Series	Ultra	90
Baseball	Nintendo	85
Baseball Simulator 1.000	Culture Brain	90
Baseball Stars	SNK	89
Bases Loaded	Jaleco	88
Bases Loaded II: Second Season	Jaleco	90
Bases Loaded III	Jaleco	91
Batman	Sunsoft	90
Batman: Return of the Joker	Sunsoft	91
Battle Chess	Data East	90
Battle of Olympus	Broderbund	90
Battletank	Absolute	90
Battletoads	Tradewest	91
Beetlejuice	LJN	91
Bigfoot	Acclaim	90
Bill & Ted's Excellent Adventure	LJN	91
Bill Elliot's Nascar Challenge	Konami	91
Bionic Commando	Capcom	88
Black Bass, The	Hot-B	89
Blades of Steel	Konami	88
Blaster Master	Sunsoft	88
Bo Jackson's Baseball	Data East	91
Bomberman	Hudson	89
Boulder Dash	JVC	90
Boy And His Blob, A	Absolute	90
Breakthru	Data East	87
Bubble Bobble	Taito	88
Bugs Bunny Birthday Blowout	Seika	90
Bugs Bunny Crazy Casttle	Seika	89
Bump'N Jump	Vic Tokai	88
Burai Fighter	Taxan	90
Burgertime	Data East	87
Cabal	Milton Bradley	90
California Games	Milton Bradley	89

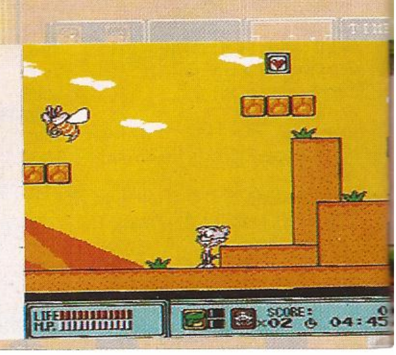
Capitain Planet	Mindscape	91
Capitain Skyhawk	Milton Bradley	90
Casino Kid	Sofel	89
Castelian	Triffix	91
Castle of Dragon	Seta	90
Castlequest	Asciiware	89
Castlevania	Konami	87
Castlevania II: Simon's Quest	Konami	88
Castlevania III: Dracula's Curse	Konami	90
Caveman Games	Data East	90
Challenge Pebble Beach	Bandai	89
Championship Bowling	Romstar	89
Chessmaster, The	Hi-Tech	90
Chip 'N Dale Rescue Rangers	Capcom	90
Chubby Cherub	Bandai	86
Circus Caper	Toho	90
City Connection	Jaleco	88
Clash At Demon Head	Vic Tokai	89
Classic Concentration	Gametek	90
Clu Clu Land	Nintendo	85
Cobra Command	Data East	88
Cobra Triangle	Nintendo	89
Code Name: Viper	Capcom	90
Commando	Capcom	86
Conan - the Mysteries of Time	Mindscape	91
Conflict	Vic Tokai	90
Conquest of the Crystal Palace	Asmik	90
Contra	Konami	88
Crystals	SNK	90
Cybernoid	Acclaim	89
Dance Aerobics	Nintendo	89
Darkman	Ocean	91
Dash Galaxy in the Alien Asylum	Data East	90
Days of Thunder	Mindscape	90
Deadly Towers	Broderbum	87
Defender II	Hal	88
Defender of the Crown	Ultra	89
Deja Vu	Seika	91
Demon Sword	Taito	90
Desert Commander	Seika	90
Destination Earthstar	Acclaim	90
Destiny of An Emperor	Capcom	90
Dick Tracy	Bandai	90
Dig Dug II	Bandai	89
Digger - the Legend of the Lost City	Milton Bradley	91
Dirty Harry	Mindscape	90
Donkey Kong	Nintendo	86
Donkey Kong 3	Nintendo	86
Donkey Kong Classics	Nintendo	88
Donkey Kong Jr.	Nintendo	86
Donkey Kong Jr. Math	Nintendo	86
Double Dare	Gametek	90
Double Dragon	Tradewest	88
Double Dragon II: the Revenge	Acclaim	90
Double Dragon III: the Rosetta Stone	Acclaim	91
Double Dribble	Konami	87
Dr. Chaos	FCI	88
Dr. Jeckyll & Mr. Hyde	Bandai	89
Dr. Mario	Nintendo	90
Dragon Power	Bandai	88
Dragon Spirit: the New Legend	Bandai	90
Dragon Warrior	Nintendo	89
Dragon Warrior II	Enix	90
Dragon's Lair	Sony	91
Duck Hunt	Nintendo	88
Duck Tales	Capcom	89
Dungeon Magic	Taito	90
Dusty Diamond's All Star Softball	Broderbum	90
Dynowarz	Bandai	90
Eight Eyes	Taxan	90
Elevator Action	Taito	87
Eliminator Boat Duel	Electro Brain	91
Excitebike	Nintendo	85

Family Feud	Gametek	91
Faria	Asciiware	91
Faxanadu	Ninendo	89
Fester's Quest	Sunsoft	89
Final Fantasy	Nintendo	90
Fist of the North Star	Taxan	89
Flight of the Intruder	Mindscape	91
Flintstones, The	Taito	91
Flying Dragon: the Secret Scroll	Culture Brain	89
Flying Warriors	Culture Brain	91
Formula 1: Built to Win	Seta	90
FP: I Can Remember	Gametek	90
FP: Perfect Fit	Gametek	90
Frankenstein	Bandai	91
Freedom Force	Sunsoft	88
Friday the 13th	LJN	89
Fun House	Hi-Tech	91
G.I. Joe	Taxan	91
Galaga	Bandai	88
Galaxy 5000	Activision	91
Gauntlet II	Mindscape	90
Genghis Khan	Koei	90
Ghostbusters	Activision	88
Ghostbusters II	Activision	90
Ghosts 'N Goblins	Capcom	86
Gilligan's Island	Bandai	90
goal	Jaleco	89
Godzilla	Toho	89
Golf	Nintendo	85
Golf Grand Slam	Atlus	91
Golgo 13: Top Secret Episode	Vic Tokai	88
Goonies II	Konami	87
Gotcha	LJN	87
Gradius	Konami	86
Gremlins 2: the New Batch	Sunsoft	90
Guardian Legend	Broderbum	89
Guerilla War	SNK	89
Gumshoe	Nintendo	86
Gun Nac	Asciiware	91
Gun.Smoke	Capcom	88
Gyromite	Nintendo	85
Gyruss	Ultra	89
Harlem Globetrotters	Gametek	91
Heavy Barrel	Data East	90
Heavy Shreddin'	Parker Brothers	90
High Speed	Tradewest	91
Hogan's Alley	Nintendo	85
Hollywood Squares	Gametek	89
Home Alone	T*HQ	91
Hoops	Jaleco	89
Hunt For Red October, The	Hi-Tech	91
Hydlide	FCI	89
Ice Climber	Nintendo	85
Ice Hockey	Nintendo	88
Ikari Warriors	SNK	87
Ikari Warriors II: Victory Road	SNK	88
Ikari Warriors III: the Rescue	SNK	91
Image Fight	Irem	90
Immortal, The	Electronic Arts	91
Indiana Jones & Temple of Doom	Mindscape	88
Indiana Jones And the Last Crusade	Taito	91
Infiltrator	Mindscape	90
Iron Tank	SNK	88
Ironsword: Wizards & Warriors II	Acclaim	89
Isolated Warrior	NTVIC	91
Jack Nicklaus Golf	Konami	90
Jackal	Konami	88
Jackie Chan's Action Kung Fu	Hudson	91
Jaws	LJN	87
Jeopardy	Gametek	88
Jeopardy Jr.	Gametek	89
Jeopardy Silver Anniversary Edition	Gametek	90
John Elway's Quarterback	Tradewest	89

Jordan vs. Bird: One On One	Milton Bradley	89
Journey to Silius	Sunsoft	90
Joust	Hal	88
Kabuki Quantum Fighter	Hal	91
Karate Champ	Data East	86
Karate Kid	LJN	87
Karnov	Data East	88
Kickle Cubicle	Irem	90
Kid Icarus	Nintendo	87
Kid Kool	Vic Tokai	90
Kid Niki	Data East	87
King of the Beach	Ultra	89
King's Knight	Square	89
Kiwi Kraze	Taito	91
Klash Ball	Sofel	91
Knight Rider	Acclaim	89
Krion Conquest, The	Vic Tokai	91
Kung Fu	Nintendo	85
Kung Fu Heroes	Culture Brain	89
L'Empereur	Koei	91
Laser Invasion	Ultra	91
Last Ninja, The	Jaleco	91
Last Starfighter, The	Mindscape	90
Lee Trevino's Fighting Golf	SNK	88
Legacy of the Wizard	Broderbum	89
Legend of Kage	Taito	87
Legend of Zelda	Nintendo	87
Legendary Wings	Capcom	88
Life Force	Konami	88
Little League Baseball: Champ. Series	SNK	90
Little Mermaid, The	Capcom	91
Little Nemo: the Dream Master	Capcom	90
Little Ninja Brothers	Culture Brain	91
Lode Runner	Broderbum	87
Lone Ranger, The	Konami	91
Loopz	Mindscape	90
Low G Man	Taxan	90
Lunar Pool	FCI	87
M.U.L.E	Mindscape	90
M.U.S.C.L.E.	Bandai	86
Mach Rider	Nintendo	85
Mad Max	Mindscape	90
Mafat Conspiracy, The: Golgo 13 II	Vic Tokai	90
Magic Darts	Romstar	91
Magic Johnson's Fast Break	Tradewest	90
Magic of Scheherazade	Culture Brain	90
Magician	Taxan	91
Magmax	FCI	88
Major League Baseball	LJN	88
Maniac Mansion	Jaleco	90
Mappy Land	Taxan	89
Marble Madness	Milton Bradley	89
Mario Bros.	Nintendo	86
Marvel's X-Men	LJN	89
Mechanized Attack	SNK	90
Mega Man	Capcom	87
Mega Man II	Capcom	89
Mega Man III	Capcom	90
Mendel Palace	Hundson	90
Metal Gear	Ultra	88
Metal Mech	Jaleco	91
Metal Storm	Irem	91
Metroid	Nintendo	87
Michael Andretti's World GP	AmericanSammy	90
Mickey Mousecapades	Capcom	88
Mighty Bomb Jack	Tecmo	87
Millipede	Hal	88
Milon's Secret Castle	Hudson	88
Miracle Piano Teaching System	Mindscape	90
Mission: Impossible	Ultra	90
Monopoly	Parker Brothers	91
Monster Party	Bandai	89
Monster Truck Rally	INTV	91

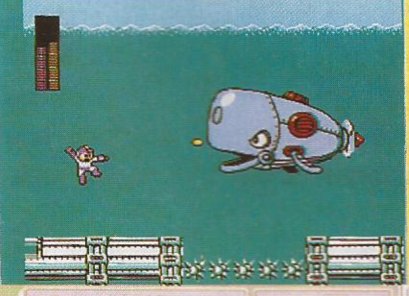


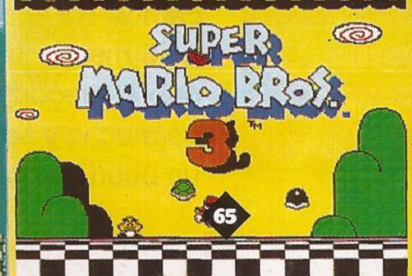


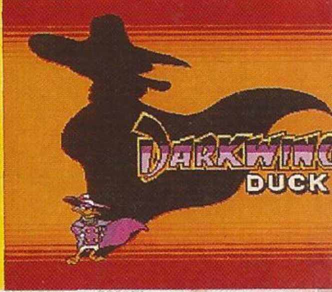


Title	Publisher	Year
Muppet Adventure: Chaos at the Carnival	Hi-Tech	90
Mystery Quest	Taxan	89
Narc	Acclaim	90
NES Open Tournament Golf	Nintendo	91
NES Play Action Football	Nintendo	90
NFL Football	LJN	89
Nightmare on Elm St.	LJN	90
Ninja Crusaders	AmericanSammy	90
Ninja Gaiden	Tecmo	89
Ninja Gaiden 2: the Dark Sword of Chaos	Tecmo	90
Ninja Gaiden 3: the Ancient Ship of Doom	Tecmo	91
Ninja Kid	Bandai	86
Nintendo World Cup Soccer	Nintendo	90
Nobunaga's Ambition	Koei	89
Nobunaga's Ambition II	Koei	91
North & South	Seika	91
Operation Wolf	Taito	89
Orb 3-D	Hi-Tech	90
Othello	Acclaim	88
P.O.W.	SNK	89
Palamedes	Hot-B	90
Paperboy	Mindscape	88
Peter Pan And the Pirates	T*HQ	91
Phantom Fighter	FCI	90
Pictionary	LJN	90
Pinball	Nintendo	85
Pinball Quest	Jaleco	90
Pinbot	Nintendo	90
Pipe Dream	Bullet Proof	90
Pirates	Ultra	91
Platoon	Sunsoft	88
Popeye	Nintendo	86
Power Blade	Taito	91
Predator	Activision	89
Princess Tomato in the Salad Kingdom	Hudson	91
Pro Wrestling	Nintendo	87
Punch Out	Nintendo	87
Punisher, The	LJN	91
Puss 'N Boots: Pero's Great Adventure	Electro Brain	90
Puzznic	Taito	90
Qix	Taito	91
R.C. Pro Am Racing	Nintendo	88
Racket Attack	Jaleco	88
Rad Racer	Nintendo	87
Rad Racer II	Square	90
Raid On Bungeling Bay	Broderbund	87
Rainbow Island	Taito	91
Rally Bike	Romstar	90
Rambo	Acclaim	88
Rampage	Data East	88
Remote Control	Hi-Tech	90
Renegade	Taito	88
Rescue: the Embassy Mission	Seika	89
Ring King	Data East	87
River City Ransom	American Technos	90
Roadblasters	Mindscape	90
Robin Hood: Prince of Thieves	Virgin	91
Robo Warrior	Jaleco	88
Robocop	Data East	89
Robocop II	Data East	91
Rock 'N Ball	NTVIC	90
Rocket Ranger	Seika	90
Rocketeer	Bandai	91
Rockin' Kats	Atlus	91
Roger Clemen's MVP Baseball	LJN	91
Rollerball	Hal	90
Rollergames	Ultra	90
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	89
Romance of the Three Kingdoms II	Koei	91
Rush 'N Attack	Konami	87
Rygar	Tecmo	87
S.C.A.T.	Natsume	91
Section Z	Capcom	87
Seicross	FCI	88
Sesame Street 123	Hi-Tech	89
Sesame Street ABC	Hi-Tech	89
Sesame Street ABC & 123	Hi-Tech	91
Sesame Street: Big Bird's Hide & Speak	Hi-Tech	90
Shadow of the Ninja	Natsume	91
Shadowgate	Seika	89
Shatterhand	Jaleco	91
Shingen the Ruler	Hot-B	90
Shooting Range	Bandai	89
Short Order / Eggsplode	Nintendo	89
Side Pocket	Data East	87
Silent Service	Ultra	89
Silkworm	AmericanSammy	90
Silver Surfer	Virgin	90
Simpsons II, The: Bart vs. The World	Acclaim	91
Simpsons, The: Bart vs. Space Mutants	Acclaim	91
Skate Or Die	Ultra	88
Skate Or Die II	Electro Arts	90
Ski Or Die	Ultra	91
Sky Kid	Sunsoft	87
Sky Shark	Taito	89
Slalom	Nintendo	87
Smash TV	Acclaim	91
Snake Rattle 'N roll	Nintendo	90
Snake's Revenge: Metal Gear 2	Ultra	90
Snoopy's Silly Sports Spectacular	Seika	90
Snow Bros.	Capcom	91
Soccer	Nintendo	87
Solar Jetman	Tradewest	90
Solomon's Key	Tecmo	87
Solstice	Sony	90
Space Shuttle Project	Absolute	91
Spelunker	Broderbund	87
Spot	Virgin	90
Spy Hunter	Sunsoft	87
Spy vs. Spy	Seika	88
Sqoon	Irem	87
Stack-Up	Nintendo	85
Stadium Events	Bandai	87
Star Force	Tecmo	87
Star soldier	Taxan	89
Star voyager	Acclaim	87
Star Wars	JVC	91
Starship Hecto	Hudson	90
Startropics	Nintendo	91
Stealth ATF	Activision	89
Stinger	Konami	87
Street cop	Bandai	89
Street Fighter 2010: Final Fight	Capcom	90
Strider	Capcom	89
Super C	Konami	90
Super Cars	Electro Brain	91
Super Dodge all	Sony	89
Super Glove Ball	Mattel	90
Super Jeopardy	Gametek	91
Super Mario Bros.	Nintendo	85
Super Mario Bros. 2	Nintendo	88
Super Mario Bros. 3	Nintendo	90
Super off-Road Racing	Tradewest	90
Super Pitfall	Activision	87
Super Spike V'Ball	Nintendo	90
Super Team Games	Nintendo	88
Superman	Seika	88
Swords And Serpents	Acclaim	90
T&C Surf Designs	LJN	88
Taboo: The Sixth Sense	Tradewest	89
Tag Team Wrestling	Data East	86
Tale Spin	Capcom	90
Target: Renegade	Taito	90
Tecmo Baseball	Tecmo	89
Tecmo Bowl	Tecmo	89
Tecmo Super Bowl	Tecmo	91
Tecmo World Wrestling	Tecmo	90
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ultra	89
Tennis	Nintendo	85
Terra Cresta	Vic Tokai	90
Tetris	Nintendo	89
Three Stooges, The	Activision	89
Thunderbirds	Activision	90
Thundercade	AmericanSammy	89
Tiger Heli	Acclaim	87
Time Lord	Milton Bradley	90
Times of Lore	Toho	91
Tiny Toon Adventures	Konami	91
TMNT II: the Arcade Game	Ultra	91
To the Earth	Nintendo	89
Toki	Taito	91
Tom & Jerry	Hi-Tech	91
Tombs And Treasure	Activision	90
Top Gun	Konami	87
Top Gun II	Konami	89
Top Players Tennis, Evert & Lendl	Asmik	90
Total Recall	Acclaim	90
Totally Rad	Jaleco	91
Touchdown Fever	SNK	91
Track & Field	Konami	87
Track & Field II	Konami	89
Trog	Acclaim	91
Trojan	Capcom	87
Twin Cobra	AmericanSammy	90
Twin Eagle	Romstar	89
Ultima: Exodus	FCI	89
Ultima: Quest of the Avatar	FCI	91
Ultimate Basketball	AmericanSammy	90
Uncharted Waters	Koei	91
Uninvited, The	Seika	91
Untouchables, The	Ocean	91
Urban Champion	Nintendo	86
Vegas Dream	Hal	90
Vice: Project Doom	AmericanSammy	91
Videomation	T*HQ	91
Volleyball	Nintendo	87
Wall Street Kid	Sofel	90
Wayne Gretzky Hockey	T*HQ	91
Werewolf: the Last Warrior	Data East	90
Wheel of Fortune	Gametek	88
Wheel of Fortune Jr.	Gametek	89
Wheel of Fortune, Family Edition	Gametek	90
Where in Time is Carmen Sandiego?	Konami	91
Where's Waldo	T*HQ	91
Who Framed Roger Rabbit?	LJN	89
Whomp 'Em	Jaleco	91
Wild Gunman	Nintendo	85
Willow	Capcom	89
Win, Lose or Draw	Hi-Tech	90
Winter Games	Acclaim	87
Wizardry	Asciiware	90
Wizards & Warriors	Acclaim	87
Wolverine	LJN	91
World Champ	Romstar	91
World Championship Wrestling	FCI	90
Wolrd Class Track Meet	Nintendo	88
World Games	Milton Bradley	89
Wrath of the Black Manta	Taito	90
Wrecking Crew	Nintendo	85
Wrestlemania	Acclaim	89
Wurm: Journey to the Center of the Earth	Asmik	91
WWF Wrestlemania Challenge	LJN	91
Xenophobe	Sunsoft	88
Xevious	Bandai	88
Xexyz	Hudson	90
Yo Noid!	Capcom	90
Zanac	FCI	87
Zombie Nation	Meldac	91







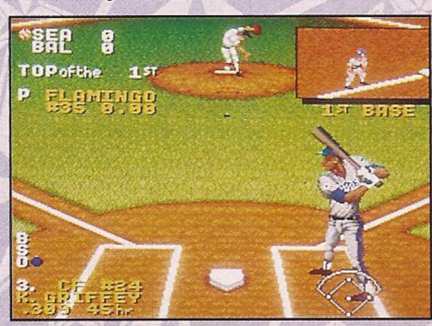


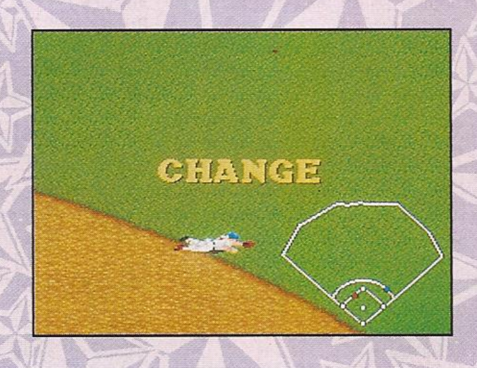
La bola de cristal



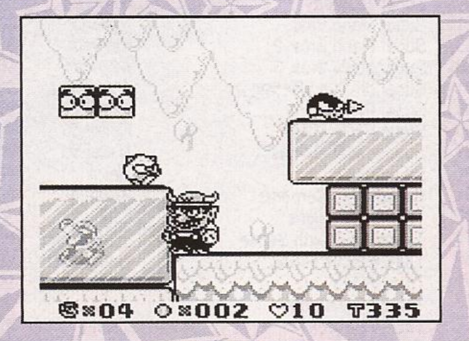
Aquí estamos de nuevo para comentarles acerca de las noticias que nos acabamos de enterar:

Además de Super Metroid, muy pronto otros títulos de Nintendo estarán a punto de salir, como es el caso de Ken Griffey Jr. presents Major League Baseball; en este juego tú podrás seleccionar a todos los equipos de béisbol de nivel profesional en los Estados Unidos y podrás escoger a uno de ellos para jugar toda la temporada, teniendo ya un calendario definido de contra qué equipos te vas a enfrentar, cuántos juegos y si vas de local o visitante; en fin con muchas características reales del béisbol de Grandes Ligas, el modo de juego es un poco parecido a otros que han salido, sin embargo al parecer este juego tiene unas opciones nuevas de las cuales no nos dieron detalle pero que viniendo de Nintendo seguramente serán muy interesantes.





Este título se une a otros que ya anunciaremos como Wario Land, que es algo así como



Mario Land pero aquí es Wario el "héroe"; también FX Trax, que si recuerdas las fotos que publicamos en exclusiva hace más de 6 meses te prodremos decir que el juego ha sido cambiado en mucho y se le han agregado un buen de opciones como que ahora podrás escoger entre varios coches y muchas pistas.

Pasando a otras noticias te podemos decir que se han hecho anuncios importantes. Por ejemplo a los japoneses no les pudo llegar mejor regalo de Navidad que el anuncio de que pronto habrá sexta parte para sus 2 series de videojuegos favoritos: Dragon Quest y el gran Final Fantasy, ahora nosotros nos queda esperar un largo tiempo para que veamos estos juegos en América... eso si llegan, porque desafortunadamente a muchos de los amantes de este tipo de juegos en este continente, nos dejan nadamás con la boca abierta.



Entre otros anuncios nuevos podemos ver que Hudson prepara 2 secuelas que son Super Adventure Island 2 y Super Bomberman 2; cada uno tiene mejorías en gráficos y sonido (como suele suceder con las continuaciones) pero también se quedan con cosas clásicas como poder competir 4 jugadores en el Super Bomberman 2. Y siguiendo con las secuelas, te podemos decir que Taito se encuentra afinando detalles en la continuación de Sonic Blast Man; ahora el juego será para uno o dos jugadores simultáneos y podrás escoger 3 diferentes personajes y será de 12 megas, también Natsume se encuentra trabajando en una secuela de Pocky & Rocky pero al parecer el juego será de un solo jugador (Pocky).



LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

porque le orienta en los más disímiles campos.

Desde automóviles, botes, electrónica... hasta inventos, "hobbies", fotografía y proyectos prácticos.

Lea cada mes

Mecánica Popular

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

ESTE MES

MR. NUTZ (SNES)

Mr. Nutz es una simpática ardilla que debe luchar contra seres maléficos que han entrado al bosque donde vive para causar toda serie de destrozos; este título tiene muy buenos gráficos y aunque el chiste del juego es algo sencillo la dificultad les dará un buen reto tanto a jugadores novatos como avanzados.







OCEAN

EYE OF THE BEHOLDER (SNES)

Directamente de las series de Dungeons & Dragons viene este juego preparado por los genios de Capcom. Aquí tu misión es buscar a un poderoso hechicero conocido como "Xanathar" que tiene planeado conquistar la tierra, pero para poner en marcha su plan se ha ocultado en lo profundo de un laberinto lleno de bestias peligrosas; forma tu equipo de Magos, Guerreros y Arqueros y adéntrate en los laberintos, un título ideal para los fans de los juegos R.P.G.





CAPCOM.

BART & THE BEANSTALK (GAME BOY)

Este mes Acclaim te prepara una nueva aventura de ese personaje travieso, pequeño y amarillo: Bart Simpson; ahora Bart deberá vivir el famoso cuento de Jack y los frijoles mágicos pero muy al estilo de los Simpson, enfrentarte a enemigos muy conocidos de la serie de televisión como Mr. Burns, Barney y hasta Homero forma parte del elenco. Si disfrutaste los títulos anteriores, éste no lo debes dejar pasar.



ACCLAIM.

ESTE MES LLEGALE TAMBIEN A:

- ALFRED CHICKEN . (NES, SNES Y GB) SOFTWARE TOOLWORKS.
- METAL MARINES (SNES) NAMCO.
- STAR TROPICS 2: ZODA'S REVENGE. (NES) NNTENDO.



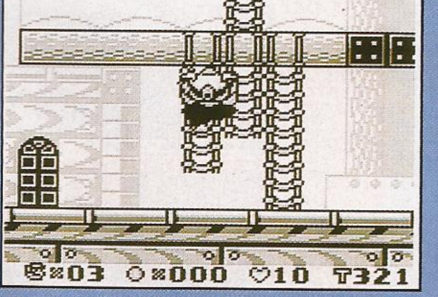


LLEGALE A:

WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 (GAME BOY)

¿Quién dice que el mal no conduce a nada? Ahora Wario, el ultra-enemigo de Mario en Mario Land, estelariza ya su propio videojuego donde él se lanza a buscar un tesoro perdido; el tipo de juego es muy parecido a la serie de los Mario, pero Wario tiene muchos poderes diferentes definidos con sombreros; este juego te proporciona un gran reto ademas de contar con batería para guardar todos tus avances.

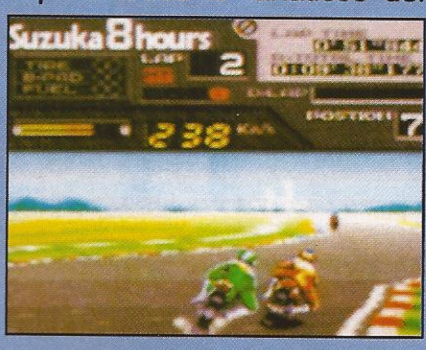




NINTENDO

SUZUKA 8 HOURS

Y para todos lo fanáticos del motociclismo, Namco lanza este juego, aquí podrás competir en diferentes pistas a nivel mundial para tratar de ir acumulando puntos e irte buscando un lugar en el rank mundial, o también podrán competir entre 2 personas dividiéndose la pantalla. **NAMCO**



HAMMERIN' HARRY (SNES)

Harry es un muchacho común y corriente, vive en un barrio que ha sido comprado por una constructora que se interesa en poner un centro comercial, pero para eso han comenzado a lanzar a todos los habitantes arbitrariamente, pero Harry no permitirá eso y con su arma, un gran martillo, les hace frente a todos los empleados de esta constructora. Este juego tiene buenos gráficos como se acostumbra en los juegos de Irem además de ser muy divertido. **IREM**



DAFFY DUCK & MARVIN THE MARTIAN (GAME BOY)

Después de su aparición en el SNES, Daffy Duck ahora encarna al valiente Duck Dodgers, quien debe luchar contra Marvin en este título con la experiencia de Sunsoft y la presencia del Pato Lucas esta es una de las agradables sorpresas para Game Boy en este mes.

SUNSOFT



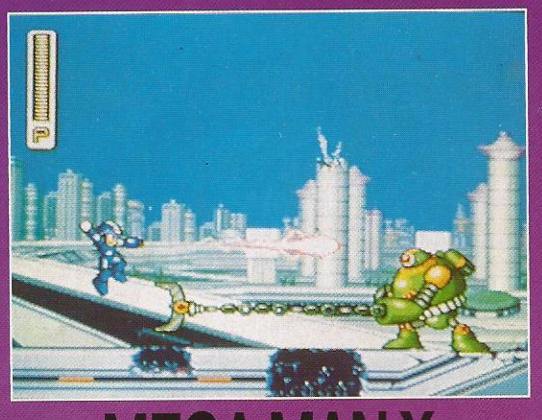


Los GRANDES

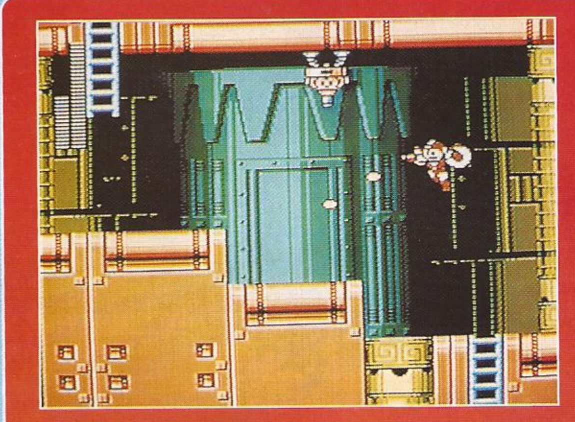
SUPER NES FAVORITOS



UNO



MEGA MAN X

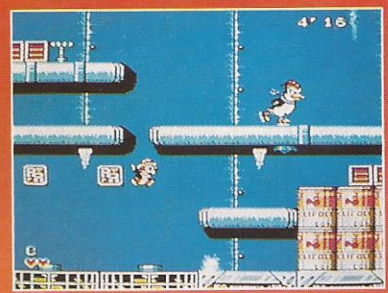


MEGA MAN 6

DOS



LETHAL ENFORCERS

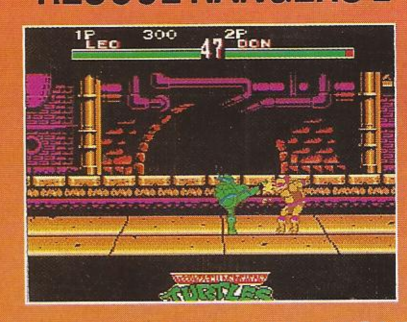


RESCUE RANGERS 2

TRES



T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS



T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

	SUPER NES	FAVORITOS
4	ACTRAISER 2	TETRIS 2
5	BUGS BUNNY RABITT RAMPAGE	THE BLUES BROTHERS
6	CHAVEZ	BONK'S ADVENTURE
7	MORTAL KOMBAT	JURASSIC PARK
8	TECMO SUPER BOWL	MIGHTY FINAL FIGHT
9	ALADIN	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
10	STREET FIGHTER II TURBO	KIRBY'S ADVENTURES



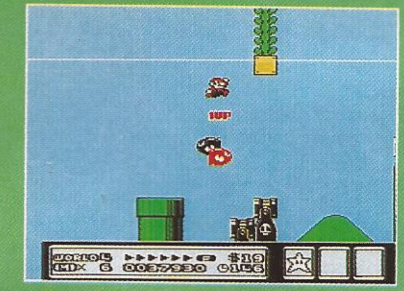
de Nintendo

RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS



MEGA MAN 5



SUPER MARIO BROS. 3



BATTLETOADS

BATMAN RETURNS

TINY TOON ADVENTURES

TETRIS

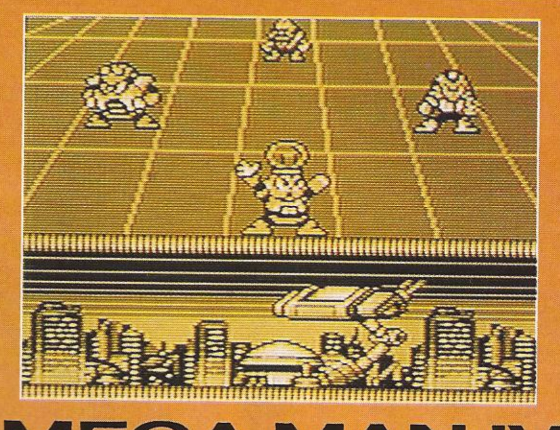
T. M. N. T. III

NINJA GAIDEN III

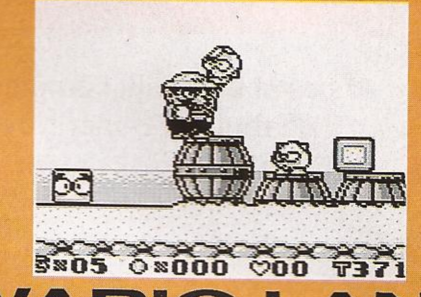
DR. MARIO

MEGA MAN 4

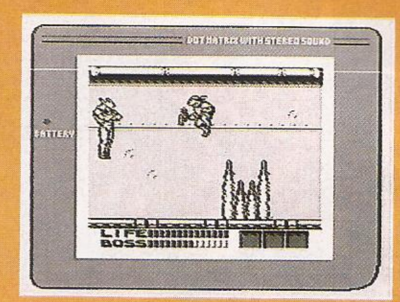
GAME BOY



MEGA MAN IV



WARIO LAND



T. M. N. T. III

ZELDA -LINK'S AWAKENING-

BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

TINY TOONS -MONTANA´S MOVIE MADNESS-

BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON

GOAL!

CHASE H. Q.

SUPER MARIO LAND 2

UNO

DOS

TRES

4

5

6

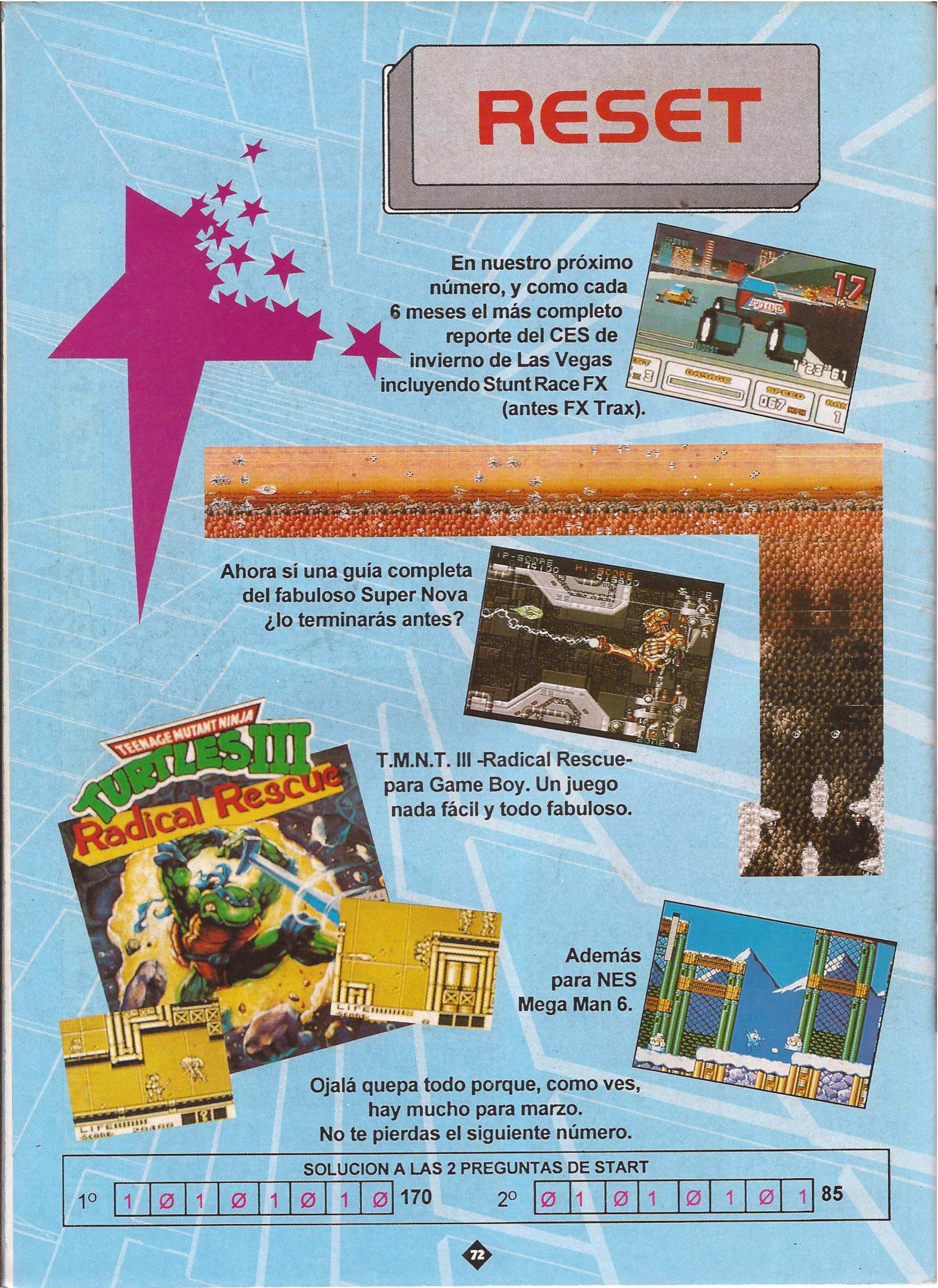
7

8

9

10

RESET



En nuestro próximo número, y como cada 6 meses el más completo reporte del CES de invierno de Las Vegas incluyendo Stunt Race FX (antes FX Trax).

Ahora sí una guía completa del fabuloso Super Nova ¿lo terminarás antes?

T.M.N.T. III -Radical Rescue- para Game Boy. Un juego nada fácil y todo fabuloso.

Además para NES Mega Man 6.

Ojalá quepa todo porque, como ves, hay mucho para marzo. No te pierdas el siguiente número.

SOLUCION A LAS 2 PREGUNTAS DE START

1º | 1 | Ø | 1 | Ø | 1 | Ø | 1 | Ø | 170

2º | Ø | 1 | Ø | 1 | Ø | 1 | Ø | 1 | 85


¿SOBREVIVIRÁ
NUESTRO PLANETA
A LA
CONTAMINACIÓN? *
ALMANAQUE MUNDIAL®
1994
LA SOBREVIVENCIA
SOLUCIONES ECOLÓGICAS
ALIMENTOS DE AMÉRICA PARA EL MUNDO
REMEDIOS MILAGROSOS EN LAS PLANTAS
COPA MUNDIAL '94
INTEGRACIÓN ECONÓMICA EN AMÉRICA
LOS HISPANOS EN ESTADOS UNIDOS
40 años de publicación
ISBN 1-56259-026-X
* ALMANAQUE
MUNDIAL 1994
TIENE LA RESPUESTA...
UN MUNDO DE INFORMACIÓN
AL ALCANCE DE SU MANO,
Cómprelo ¡ya!